

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

24. 3. 2004

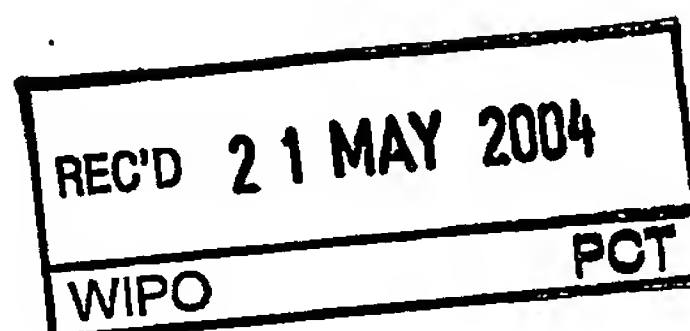
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日 2003年 3月28日
Date of Application:

出願番号 特願2003-092832
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP2003-092832]

出願人 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ
Applicant(s):

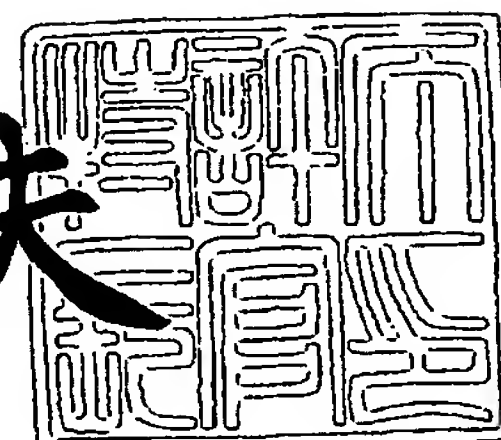


PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2004年 4月30日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 P1638

【提出日】 平成15年 3月28日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 17/60 124

【発明の名称】 データ通信制御システム、通信システム、サービス提供
方法及びコンピュータプログラム

【請求項の数】 12

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市北区梅田 2 丁目 5 番 2 5 号 株式会社コナ
ミコンピュータエンタテインメント大阪内

【氏名】 高橋 秀壽

【特許出願人】

【識別番号】 598138501

【氏名又は名称】 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

【代理人】

【識別番号】 100078868

【弁理士】

【氏名又は名称】 河野 登夫

【電話番号】 06-6944-4141

【選任した代理人】

【識別番号】 100114557

【弁理士】

【氏名又は名称】 河野 英仁

【電話番号】 06-6944-4141

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 001889

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0201744

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 データ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

符号列を発行すると共に該符号列を前記データ通信制御手段に送信する符号列発行手段と、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

【請求項 2】 プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プ

プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

【請求項 3】 プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させる得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

前記第一のサーバから送信された符号列を前記ユーザ端末に受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から所定の送信先に送信させるための管理プログラムを、前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段と

、
通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

【請求項 4】 前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムであり、

前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可する許可手段は、前記符号列に応じて前記点数を変化させることを特徴とする請求項 1～3 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 5】 前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と、該識別情報により識別される前記使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、

符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、

前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手

段から抽出する抽出手段とを備え、

前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、前記抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させることを特徴とする請求項 4 に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 6】 前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を更に備え、

前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録することを特徴とする請求項 5 に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 7】 前記点数管理手段は、点数の変化に関連した符号列の履歴を、識別情報に対応付けて記録してあり、

前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定することを特徴とする請求項 5 または請求項 6 に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 8】 前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録してあり、

前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて、前記所定の条件を決定する条件決定手段を備えることを特徴とする請求項 5 ～ 7 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 9】 前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を送信させる属性情報送信手段を備え、

前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する手段と、該点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報を対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる特典付与手段とを備えることを特徴とする請求項 5

～ 8 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

【請求項 1 0】 サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える通信システムであって、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする通信システム。

【請求項 1 1】 サービスの提供に用いられるサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法であって、

符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信し、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可することを特徴とするサービス提供方法。

【請求項 1 2】 ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムまたはデータを提供させるコンピュータプログラムであって、

コンピュータに、符号列発行手段から送信された符号列を受信させる手順と、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順とを実行させることを特徴とするコンピュータプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、プログラムまたはデータを記録しているプログラム等記録サーバを有し、該プログラム等記録サーバに記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムをユーザ端末にダウンロードさせて実行させ得るデータ通信制御システム、通信システム、そのシステムが適用されるサービス提供方法、及びそのシステムを実現するためのコンピュータプログラムに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

産業の発展に不可欠な商品売買などの商行為においては、販売促進活動、集客活動などが極めて重要であり、インターネットを利用した広告宣伝や商品説明、各種店舗におけるイベント、雑誌やテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じた広告等、の販売促進活動及び集客活動並びに各種サービスの提供及び商品の販売が行われている。

近年におけるインターネットの発展はめざましく、前述のような様々な媒体を利用した販売促進活動などが活発に展開されている中で、インターネットを利用した販売促進活動の占める割合が拡大している。

たとえば、サービスの提供としてインターネットを利用して、いわゆるオンラインゲームなどのように、オンラインでリアルタイムに実行されるオンラインプログラムが実行され、その画面を表示しているフレームの周辺にバナー広告を表示するという形態での販売促進活動が行われている。

また、インターネットの発展に伴い、インターネット環境を通じて商品購入などが容易に行えるようになりつつあるけれども、各種店舗における販売活動に関

しては、顧客である需要者に来店してもらい、商品を購入してもらうことも販売活動においては重要である。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながらサービスとして提供されるオンラインゲームを実行する使用者が、フレームの周辺に表示されているバナー広告を能動的に閲覧し、またバナー広告のリンク先となるウェブページに能動的にアクセスすることは希であり、十分な広告効果があるとは言えない。

また、各種店舗運営者においては、インターネットでの販売活動だけでなく、実際に各種店舗に顧客が来店することを希望するけれども、来店を促進するような販売促進活動を効果的に展開することが困難である。

【0004】

本発明は斯かる事情に鑑みてなされたものであり、インターネットなどの媒体を通じて、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得るデータ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラムの提供を目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】

請求項1に記載の本発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、符号列を発行すると共に該符号列を前記データ通信制御手段に送信する符号列発行手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム

ムである。

【0006】

本発明に従えば、データ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせ得るデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、たとえばキーワードやパスワードなどとして用いられる符号列を発行すると共に該符号列を前記記録手段にデータとして送信する符号列発行手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された場合に該符号列を受信する手段である符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じて所定の条件に適合するか否かを判定する手段である符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する手段である許可手段とを備える。

【0007】

本発明のデータ通信制御システムでは、符号列発行手段は、例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードなどとして用いられる符号列を発行し、広告主はインターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、顧客となるであろう商品等提供対象者であるユーザ端末を操作する使用者にこの符号列を告知し認識させ、発行された符号列を入手した商品等提供対象者である使用者は、符号列を携帯電話機などのユーザ端末からインターネット等の通信回線を介して、符号列を受信する符号列受信手段へ送信し、送信された符号列を符号列受信手段が受信し、受信した符号列が、符号列発行手段によって発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、前記所定の条件に適合する場合に、符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、商品等提供対象者は、例えばゲームプログラム等のプログラ

ムの実行又は実行しているプログラムの継続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

また受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が広告主に発行した符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを行うことを防止することが可能である。

したがって、商品等提供対象者である使用者は、正当な符号列を入手し、送信しなければ、ユーザ端末においてゲームプログラムなどのプログラムを実行させることができない、または継続してゲームプログラムを実行させることができないので、あるいは音楽や電子書籍などのデータをダウンロードすることができないので、符号列を積極的に見つけ出しては記憶又は媒体に記録し、また符号列が入手できる店舗などを積極的に訪れることとなり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得ることとなる。

【0008】

ここで、上記各手段は、一又は二以上のサーバ装置として構成される。

前記各手段が一のサーバ装置として構成されている場合には、前記各手段における各処理を一元的に管理することができるので、複数の装置を管理する必要が無く、管理作業に要する作業量を軽減することが可能であり、処理速度も向上し、更に複数の装置を用意する必要がないため費用の負担を軽減することが可能である。

前記各手段が二以上のサーバ装置として構成されている場合であっても、互いに遠隔的に配置されることなく、近接して設置されている場合にも、各処理を一元的に管理することが可能であり、管理作業に要する作業量を軽減することができる。

【0 0 0 9】

請求項 2 に記載の本発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システムである。

【0 0 1 0】

本発明に従えばデータ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備える。

【0 0 1 1】

インターネット等の通信回線に接続し、商品等提供者である広告主が管理する第一のサーバは、キーワードなどとして用いられる符号列を、通信回線に接続する携帯電話機などのユーザ端末を操作する、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者に発行し、発行された符号列を入手した使用者がユーザ端末から通信回線を介して符号列を、符号列を受信する符号列受信手段に送信した場合に受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定し、受信した符号列が所定の条件に適合する場合にデータ通信制御手段では、符号列を送信したユーザ端末にプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する。

この構成により、商品等提供対象者である使用者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス等を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

また受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が第一のサーバから発行された符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを行うことを防止することが可能である。

したがって、商品等提供対象者である使用者は、正当な符号列を入手し、送信しなければ、ユーザ端末においてゲームプログラムなどのプログラムを実行させることができない。

または継続してゲームプログラムを実行することができないので、あるいは音楽や電子書籍などのデータをダウンロードすることができないので、符号列を強く認識したり、符号列が入手できる店舗などを積極的に訪れることとなり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得ることとなる。

【0012】

請求項3に記載の本発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させ得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、前記第一のサーバから送信された符号列を受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から所定の送信先に送信させるための管理プログラムを、前記プログラムを実行させる前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システムである。

【0013】

本発明に従えばデータ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させ得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、前記第一のサーバから送信された符号列を受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から送信させるための管理プログラムを、前記プログラムを実行させる前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から所定の送信先に送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記オンラインプログラムの実行又は実行しているオンラインプログラムの継続を許可

する許可手段とを備えることを特徴とする。

【0014】

例えば商品等提供者である広告主が管理する第一のサーバから送信された符号列をデータとして受信させ、符号列を記録させ、記録させた符号列をユーザ端末から送信させるための管理プログラムを、プログラムを実行させるユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させておく。

インターネット等の通信回線に接続する第一のサーバは、キーワードとして用いられる符号列を、通信回線に接続するユーザ端末に発行・送信し、このユーザ端末に記録させる。

そして、プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを行うときにこの符号列が、符号列を受信する符号列受信手段に送信され、受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、受信した符号列が所定の条件に適合する場合に符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、使用者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス等を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

しかもデータとして符号列の授受を、自動的にまたは使用者の指示により行うため、使用者が特に注意を払わなくても符号列の誤転記、誤入力などがなく、操作が簡便になる。

更に、受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が第一のサーバから発行された符号列であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプロ

プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を行うことを防止することが可能である。

【0015】

請求項4に記載の本発明は、請求項1～3のいずれか一項に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムであり、前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可する許可手段は、前記符号列に応じて前記点数を変化させることを特徴とする。

【0016】

本発明に従えば、前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムである。

前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可する許可手段は、前記符号列に応じて持ち点を変化させる手段である。

【0017】

ユーザに関連付けられた点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとして、例えば進行に伴いユーザに関連付けられた点数である持ち点を減算して持ち点がなくなったら終了となるポーカーゲームやルーレット等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、符号列が適合する条件に応じた点数を持ち点としてそのゲームプログラムを実行する使用者に付与し、持ち点を付与された使用者がゲームプログラムの実行又は継続を行うことを許可する。

この構成により、使用者は、ゲームプログラムを実行又は実行しているゲームプログラムを継続することを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、特に送信した符号列に応じて異なる値の持ち点が付与されるようにすることにより、使用者は送信した符号列により付与される持ち点が上下するので、持ち点の付与についてもゲーム性が生じるという新たなゲームを提供することが可能である。

尚、実行するプログラムが、例えば進行に伴い持ち点を加算し、所定の持ち点

を越えたら終了となるゲームプログラムの場合、符号列に応じた点数を持ち点として使用者又はユーザ端末の持ち点から減じるものとすれば良い。

【0018】

請求項5に記載の本発明は、請求項4に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と、該識別情報により識別される前記使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手段から抽出する抽出手段とを備え、前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、前記抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させることを特徴とする。

【0019】

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と該識別情報により識別される前記端末使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手段から抽出する抽出手段とを備える。

前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させる手段とを備える。

【0020】

点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとしてゲーム、例えば賭点として用いられる点数を低減して点数がなくなったら終了となるポーカーゲーム等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、ゲームの提供を受けるユーザ端末の使用者は、インターネット、各種店舗、雑誌並びにテレビ放送及

びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして発行される符号列を入手し、符号列をユーザ端末から符号列受信手段へ送信する。

そして、受信した符号列に基づいて、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段から点数を抽出し、抽出した点数に基づいてゲームを実行するために必要な持ち点を変化、例えば点数を低減して持ち点がなくなったら終了となるプログラムの場合、点数管理手段に記録されている識別情報に対応付けられた点数が持ち点に加算される。

ここで持ち点に加算される点数は符号列情報管理手段に符号列に対応付けて記録されているので、符号列情報管理手段に記録されている符号列と点数との対応関係を変更することで、容易に符号列に応じて付与される点数を変更することが可能であり、しかも符号列と点数との関係の変更を頻繁に行うことにより、不正に入手した符号列に基づいて点数を加算するというような不正行為に対する防止効果が向上する。

【 0 0 2 1 】

請求項 6 に記載の本発明は、請求項 5 に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を更に備え、前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録することを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を有する。

前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録するようになっている。

【 0 0 2 3 】

識別情報に基づいて符号列を自動的に生成することにより、符号列を決定するために要する人為的作業を軽減することが可能となり、生成した符号列及び点数を対応付けて点数管理手段に記録することで、符号列の生成に用いられた識別情報に基づいて点数の抽出の可否を決定すれば、識別情報にて識別される夫々の使用者に対して符号列を発行することができるため、例えば予め会員として識別情

報を登録している夫々の使用者にのみ用いることができる符号列を発行することができるので、会員を優遇する制度を確立し、数多くの使用者を会員として確保することが可能となり、更には夫々の使用者にのみ用いることができる符号列に対応付けられた点数を、誰でも用いることができる符号列に対応付けられた点数より高く設定することで、会員をより一層優遇することが可能となる。

【 0 0 2 4 】

請求項 7 に記載の本発明は、請求項 5 または請求項 6 に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記点数管理手段は、点数の変化に関連した符号列の履歴を、識別情報に対応付けて記録しており、前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定することを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

本発明に従えば、前記点数管理手段は、点数の変化に用いられた符号列の履歴を、識別情報に対応付けて記録しており、前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定するようになっている。

【 0 0 2 6 】

点数の変化に用いられた符号列の履歴を記録し、記録した履歴に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可又は禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を変化させることを防止することが可能となる。

【 0 0 2 7 】

請求項 8 に記載の本発明は、請求項 5 ～ 7 のいずれか一項に記載のデータ制御システムにおいて、前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録しており、前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて、前記所定の条件を決定する条件決定手段を備えることを特徴とする。

【 0 0 2 8 】

本発明に従えば、前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録しており、前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関する

るデータに基づいて、前記所定の条件を決定する手段を備える。

【0029】

符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用者は符号列を速やかに入手し、入手した符号列を速やかに送信しなければ得られた点数にて持ち点に変化しなくなるので、使用者に符号列の早期入手及び早期送信を促し、短期的な集客力を高めることが可能となる。

【0030】

尚、上記いずれのシステムも、例えば携帯電話機及びPDA(Personal Digital Assistants)等の携帯型のコンピュータをユーザ端末として想定することで、その場合、使用者はユーザ端末を携帯して移動することができるので、能動的に出向かなければならない店舗等の媒体から発行される符号列を容易に入手し、送信することが可能となり、ユーザ端末の使用者の利便性が高くなり、使用者の移動が必要な場所での集客力も向上する。

【0031】

請求項9に記載の本発明は、請求項5～8のいずれか一項に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を送信させる属性情報送信手段を備え、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する手段と、該点数点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報を対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる特典付与手段とを備えることを特徴とする。

【0032】

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を、送信させる属性情報送信手段を備える。

前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する

手段と、該点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報を対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる手段とを備える。

【 0 0 3 3 】

点数が所定の数値条件、例えば所定値以上となった使用者に対して、点数との交換等の方法にて、商品の贈呈等の特典を付与させる処理を行うことにより、使用者にとってはプログラムを使用する動機付けとなるので、プログラムの使用を促すことが可能であり、また使用者が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末に入力し、送信するという処理を行わなければならないという制限事項を設けることで、使用者が能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者の属性を、例えばアンケート等の手法と比べて容易に把握することができる。

【 0 0 3 4 】

請求項 1 0 に記載の本発明は、サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える通信システムであって、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする通信システム。

【 0 0 3 5 】

本発明に従えば通信システムは、サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える。

前記通信システムは、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受

信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする。

【0036】

キーワードとして用いられる符号列を発行・出力すると共にこの符号列をサービスサーバに送信し、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行された符号列を入手した者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいて、ゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

【0037】

請求項11に記載の本発明は、サービスの提供に用いられるサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法であって、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信し、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可することを特徴とするサービス提供方法である。

【0038】

本発明に従えば、サービス提供方法では、サービスの提供に用いられるサービ

スサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法である。

前記サービス提供方法では、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された場合に該符号列を受信し、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する。

【0039】

例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードとして用いられる符号列を発行し、出力すると共に該符号列をサービスサーバに送信し、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行した符号列を入手した、顧客となるであろう商品等提供対象者であるユーザ端末を操作する使用者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいてゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

【0040】

請求項12に記載の本発明は、ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムまたはデータを提供させるコンピュータプログラムであって、コンピュータに、符号列発行

手段から送信された符号列を受信させる手順と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順とを実行させることを特徴とするコンピュータプログラムである。

【0041】

本発明に従えば、ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムを提供させるコンピュータプログラムは、コンピュータに、符号列発行手段から送信された符号列を受信させる手順と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順とを実行させる。

【0042】

ウェブサーバコンピュータ等のコンピュータにて実行することで、例えば賭点として用いられる持ち点を低減して実施するポーカー等のゲームを、ユーザ端末へ提供する一方で、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして用いられる符号列を、例えば商品等提供者である広告主を介して、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者に発行し、発行された符号列を入手した使用者は、符号列をユーザ端末から送信し、ユーザ端末から受信した符号列に基づいて使用者へのゲーム等のプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可することにより、使用者は、ゲームを実行又は実行しているプログラムを継続するために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の

視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

【0043】

【発明の実施の形態】

以下、本発明をその実施の形態を示す図面に基づいて詳述する。

実施の形態 1.

図1は本発明のデータ通信制御システムを用いた事業形態を概念的に示す説明図である。

図1に示す本発明のデータ通信制御システムでは、インターネット等の通信回線1000に接続するウェブサーバコンピュータを用いたゲームサーバ100から、ポーカー、ダイス、スロット及びルーレット等のゲームを実行するためのオンラインプログラムとしてゲームプログラム110を提供している。

そして通信回線1000に接続する携帯電話機等のユーザ端末200を操作し、遊技を行う使用者20は、ゲームサーバ100に記録されているゲームプログラム110を実行又はゲームサーバ100からゲームプログラム110をダウンロードすることにより、ゲームの提供を受けることができる。

またゲームプログラム110以外のプログラム、音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータをダウンロードすることも可能である。

なおオンラインプログラムとして使用者20に提供されるゲームプログラム110は、使用者20に関連付けられた点数である持ち点が変化すると共に持ち点に応じて開始又は継続されるプログラムである。

【0044】

ゲームサーバ100は、サービス事業体10により管理されており、サービス事業体10では、ゲームサーバ100以外にもゲームサーバ100と通信することが可能な管理用サーバ300を管理している。

そして管理用サーバ300の操作を担当する担当者は、管理用サーバ300を

操作してゲームサーバ100に記録されている様々な情報の取込及び更新等の管理を行う。

【0045】

サービス事業体10は、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して様々な広告及びサービス等の役務の提供及び商品の販売等の商業行為を行う商品等提供者となる広告主等の商業体40と提携しており、広告主等の商業体40は、通信用のコンピュータを用いた広告主サーバ400を管理し、広告主サーバ400は通信回線1000を介してゲームサーバ100と通信する。

【0046】

このように本発明のデータ通信制御システムは異業種間での業務提携を促進し、総合的な産業の発展に寄与するものである。

なおここではゲームをサービスとして提供するデータ通信制御システムを実施の形態として説明するが、本発明はゲーム以外のサービスの提供にも適用することが可能であり、その場合、ゲームサーバ100はサービスを提供するサービスサーバとして用いられる。

【0047】

図2は本発明のデータ通信制御システムの構成を示すブロック図である。

ゲームサーバ100は、装置全体を制御するCPU(Central Processing Unit)101、本発明のコンピュータプログラム2001及びデータ等の各種情報を記録したCD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)等の記録媒体2000からコンピュータプログラム2001及びデータ等の各種情報を読み取るCD-ROMドライブ等の補助記憶手段102、補助記憶手段102により読み取ったコンピュータプログラム2001及びデータ等の各種情報を記録するハードディスク及びRAID(Redundant Arrays of Inexpensive Disks)等のプログラム記録手段103、情報を一時的に記憶するRAM(Random Access Memory)104並びに通信回線1000に接続するモデム及びルータ等のデータ通信制御手段105を備えている。

そしてプログラム記録手段103から本発明のコンピュータプログラム200

1を読み取り、RAM104に記憶させてCPU101により実行することで、ウェブサーバコンピュータは、ゲームサーバ100として動作する。

【0048】

なおプログラム記録手段103には、ユーザ端末200からウェブページを出力させるためにcompactHTML(compact Hyper Text Markup Language)等のマークアップ言語で記述された情報及びユーザ端末200から出力されたウェブページを介して提供するJAVA(登録商標)等のプログラム言語で記述された様々なゲームプログラム110が記録されている。

また本発明のコンピュータプログラム2001を実行させるべく予めユーザ端末200にダウンロードさせる管理プログラム111が記録されている。

なお管理プログラム111を用いる形態については、後述する実施の形態3.にて説明する。

【0049】

さらにプログラム記録手段103の記録領域の一部は、ユーザ端末200を操作して顧客となるであろう商品等提供対象者となる使用者20のデータ又はユーザ端末を識別する識別情報と該識別情報により識別される使用者20のデータ又はユーザ端末200の持ち点とを対応付けて記録する点数管理手段である持ち点データベース(持ち点DB)112及びキーワードとして用いられる符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段である点数データベース(点数DB)113等の各種データベースとして用いられており、CPU101の処理により各種データベースには、必要に応じてアクセスが行われ、情報の記録/読取が行われる。

なおプログラム記録手段103の記録領域の一部を持ち点データベース112及び点数データベース113等の各種データベースとして用いるのではなく、ゲームサーバ100に接続する他の装置の記録領域の一部を持ち点データベース112及び点数データベース113等の各種データベースとして用い、必要に応じてアクセスするようにしてもよい。

【0050】

ユーザ端末200は、通信処理及び音声処理等の各種処理を制御するCPU2

01、各種処理に必要なプログラム及びデータ等の情報を記録するROM202並びにRAM203を備えている。

さらにCPU201は、音声信号の入出力及び送受信を制御する通信制御部204を制御しており、通信制御部204は、デジタル音声信号及びゲームプログラム110等の情報を、通信回線1000を介して送受信するアンテナ等のデータ通信制御手段205を制御する。

また通信制御部204は、スピーカ等の音声出力手段206及びマイク等の音声入力手段207に出力又は入力される音声信号の変換処理を行う音声処理手段208を制御する。

音声処理手段208による変換処理とは、音声出力手段206から出力すべくデジタル信号をアナログ信号に変換する処理、及び音声入力手段207から入力されたアナログ音声信号をデジタル音声信号に変換する処理である。

そしてユーザ端末200はCPU201の制御により、符号列及び各種命令等のキー入力を受け付ける押し釦等のキー入力手段209から入力を受け付け、キー入力された情報及び送受信する情報等の各種情報を表示する液晶ディスプレイ等の表示手段210に必要な情報を表示させる。

【0051】

管理用サーバ300は、CPU301、記録手段302、RAM303、データ通信制御手段304、キーボード及びマウス等の入力手段305並びにモニタ及びプリンタ等の出力手段306を備えている。

なお管理用サーバ300は、ゲームプログラム110の実行に必要な符号列を発行させる符号列発行手段310等の各種手段を、例えばCPU301の制御により実行することで様々な処理を実現する各種プログラム手段として記録手段302に記録する形態で備えている。

【0052】

広告主サーバ400は、CPU401、記録手段402、RAM403、データ通信制御手段404、入力手段405及び出力手段406を備えている。

なお広告主サーバ400は、ゲームプログラム110の実行に必要な符号列を発行する符号列発行手段410等の各種手段を、例えばCPU401の制御によ

り実行することで様々な処理を実現する各種プログラム手段として記録手段 402 に記録する形態で備えている。

【0053】

次にゲームサーバ 100 が備える各種データベースの記録内容について説明する。

図 3 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 が備える持ち点データベース 112 の記録内容を概念的に示す説明図である。

持ち点データベース 112 には、使用者 20 又はユーザ端末 200 を識別する識別情報に対応付けて、使用者 20 又はユーザ端末 200 の認証に用いる認証情報、使用者 20 に付与された持ち点、使用者 20 の属性を示す属性情報及び履歴情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

【0054】

識別情報は、使用者 20 又はユーザ端末 200 を識別するための情報であり、使用者 20 を識別する識別情報としては、氏名又は愛称の他、ゲームサーバ 100 から付与される使用者 ID が用いられ、ユーザ端末 200 を識別する識別情報としては電話番号等の情報が用いられる。

【0055】

認証情報は、識別情報の漏洩及びユーザ端末 200 の盗難等の使用者 20 が意図しない状況が発生した場合において、他人に識別情報が利用されることを防止するためのパスワードとして用いられる情報である。

【0056】

持ち点とは、使用者 20 がゲームサーバ 100 から提供されるゲームの実行、実行しているゲームの継続、各種プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロード、及びサービス事業体 10 から付与される特典を受けるために必要な点数である。

持ち点は、ゲームの実行及び特典の付与等のサービスの提供を受ける都度、所定の数値が減算され、また後述する方法により符号列をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信することで、送信した符号列に対応付けられている数値が加算される。

なお持ち点は使用者 2 0 がゲームを実行した結果により加算される場合もある。

ここで説明する実施の形態では、使用者 2 0 の持ち点を減算することにより実行するゲームをサービスとして提供する形態を示しているが、本発明はこれに限るものではなく、使用者 2 0 の持ち点を変化させると共に変化した持ち点に応じて実行又は継続するゲームに適用することが可能である。

例えばゲームを実行する時間又は実行する回数に応じて持ち点が加算され、持ち点が所定点に到達した時点で終了するゲームに適用することが可能であり、その場合、ゲームの実行又は実行しているゲームの継続を行うべく後述する方法により符号列をユーザ端末 2 0 0 からゲームサーバ 1 0 0 へ送信することで、送信した符号列に対応付けられている数値が持ち点から減算されることになる。

またゲームを実行することにより持ち点が加算される形態に適用する場合、特典の付与等のサービスを受けた場合にも持ち点が加算されることになる。

【 0 0 5 7 】

属性情報とは、住所、年齢、性別及び趣味等の使用者 2 0 の属性を示す情報である。

履歴情報とは、使用した符号列の履歴を示すものであり、具体的には、持ち点の加算に使用された符号列が履歴を示すデータとして記録されるので、一人の使用者 2 0 が同じ符号列を何度も使用することを防止することができる。

【 0 0 5 8 】

図 4 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 が備える点数データベース 1 1 3 の記録内容を概念的に示す説明図である。

点数データベース 1 1 3 には、キーワードとして用いられる符号列に対応付けて、点数、有効期間及び媒体識別情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

【 0 0 5 9 】

符号列とは、キーワードとして発行される情報であり、英字、数字及び記号等の符号の列である。

【 0 0 6 0 】

点数とは、ゲームサーバ100がユーザ端末200から符号列を受信した場合に、使用者20に持ち点として付与される数値である。

【0061】

有効期間とは、ゲームサーバ100がユーザ端末200から符号列を受信した場合に、使用者20に持ち点として付与されるべきか否かを判断するための基準の一つであり、符号列を受信した時期が、対応付けて記録されている有効期間内であった場合にのみ符号列に基づいて使用者20に持ち点として付与される。

【0062】

媒体識別情報とは、商業体40を識別するための情報であり、記録されている符号列を使用者20に発行する権利を有する商業体40に予め付与されている媒体識別情報が記録される。

なお一つの符号列を複数の商業体40から発行することもあるので、媒体識別情報は複数の場合もある。

【0063】

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100が備えるハードウェア及びソフトウェアにより実現される各種機能を説明する。

図5は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100の機能ブロック図である。

ゲームサーバ100は、ポーカー、ダイス、スロット及びルーレット等の持ち点を減算して実施するゲームのオンラインプログラムであるゲームプログラム110をプログラム記録手段103に記録している。

さらにプログラム記録手段103に記録されたゲームプログラム110を通信回線1000を介してユーザ端末200に実行させ得る、又は記録されたゲームプログラム110をユーザ端末200にダウンロードさせて実行させ得るプログラムモジュールとしてゲームプログラム実行手段121を備えている。

そして通信回線1000を介してゲームサーバ100に接続するユーザ端末200を操作する使用者20は、ゲームサーバ100に記録されているゲームプログラム110を実行又はゲームサーバ100からゲームプログラムをダウンロードすることにより、ゲームを実行することができる。

【0064】

またプログラム記録手段103には、ユーザ端末200にダウンロードさせて実行することにより、ユーザ端末200に、広告主サーバ40から送信された符号列をデータとして受信させ、符号列を記録させ、ゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続判断を行うときに前記記録させた符号列をユーザ端末200から送信させるための管理プログラム111が記録されている。

さらに管理プログラム111を予めユーザ端末にダウンロードさせて実行させるプログラムモジュールとして管理プログラム実行手段122を備えている。

【0065】

ゲームサーバ100は、ゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続の可否を所定の条件に基づいて判定するプログラムモジュールとして符号列判定手段123を備えている。

なお符号列判定手段123がゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続の可否の判定に用いる所定の条件は、持ち点データベース112において実行又は継続の可否を判定すべきユーザ端末200に関する識別情報に対応付けて記録されている符号列の使用の履歴並びに点数データベース113において実行又は継続の可否を判定すべきユーザ端末200から送信された符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて決定される。

そして符号列判定手段123の処理により、ゲームプログラム110の実行又は継続を許可する条件に適合していると判定した場合、プログラム実行又は継続許可手段124を実行し、遊技を行う使用者20へのゲームの実行又は継続を許可すべく、点数データベース113から点数を抽出し、使用者20に持ち点を加算する処理を実行する。

即ち符号列判定手段123とは、プログラム実行又は継続許可手段124の処理により、点数を抽出することを決定する点数抽出可否決定手段である。

なおプログラムのダウンロード又はデータのダウンロードを行う場合、その許可についてもプログラム実行又は継続許可手段124により行う。

【0066】

プログラム実行又は継続許可手段124は、使用者20に持ち点を付与することにより、使用者20にゲームの提供を許可するプログラムモジュールであり、点数データベース113から符号列に基づいて点数を抽出する点数抽出手段1241及び点数抽出手段1241が抽出した点数を持ち点データベース112に記録されている当該使用者20の持ち点に加算する持ち点変化手段1242を含んでいる。

持ち点変化手段1242により持ち点を加算された使用者20は、新たなゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続を行うことが可能となる。

なお提供するゲームの形態に応じて、持ち点変化手段1242は、点数抽出手段1241が抽出した点数を持ち点から減算する処理を行うようにしてもよい。

【0067】

またゲームサーバ100は、点数データベース113に記録される符号列に関する処理を実行するプログラムモジュールとして、点数データベース113に記録するための符号列を生成する符号列生成手段125と、符号列及びデータ通信制御手段105を介して受信した点数を対応付けて点数データベース113に記録させる符号列及び点数記録手段126と、点数データベース113に記録している符号列を例えばデータ通信制御手段105を介して広告主等の商業体40に発行する符号列発行手段127とを備えている。

また通信回線1000を介してユーザ端末200から送信された符号列を受信する符号列受信手段128を備えている。

さらにゲームサーバ100は、使用者20に関する処理として、使用者20の住所、年齢、性別及び趣味等の属性情報を入力させ、入力させた属性情報の送信を要求させるプログラムモジュールである属性情報要求手段129と、属性情報要求手段129の要求に対して送信され受信した属性情報を持ち点データベース112に記録させるプログラムモジュールである属性情報記録手段130と、持ち点データベース112に記録されている持ち点に応じて、使用者20に対し、商品の贈呈等の特典を付与する処理を実行するプログラムモジュールである特典

付与手段131とを備えている。

【0068】

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられる各種装置の処理を説明する。

図6は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100及び管理用サーバ300の符号列登録処理を示すフローチャートである。

サービス事業体10では、例えば広告主等の商業体40から点数データベース113に新たな符号列の登録を依頼された時に、点数データベース113を更新する。

そしてサービス事業体10にて管理用サーバ300の操作を担当する担当者は、キーワードとして用いられる符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す、夫々の情報を対応付けて管理用サーバ300に入力する。

【0069】

管理用サーバ300では、CPU301の制御に基づいて、符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報の入力を入力手段305により受け付け（S101）、受け付けた符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報を、符号列発行手段310の処理により発行し、出力する共に符号列を記録するプログラム記録手段103を有するゲームサーバ100に、データ通信制御手段304によりデータとして送信する（S102）。

【0070】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、管理用サーバ300から送信された符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段105により受信して符号列受信手段128の処理によりコンピュータプログラム2001の処理の対象として受信し（S103）、符号列及び点数記録手段126の処理により、受信した符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報を対応付けたレコードとして点数データベース113に記録する（S104）。

このようにして点数データベース113の記録内容は更新される。

また更新を依頼した商業体40は、管理用サーバ300から発行し、出力された符号列を受け取り、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を介して、新たな符号列として使用者20に対し発行する。

【0071】

図7は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100及び広告主サーバ400の符号列出力処理を示すフローチャートである。

前述したように管理用サーバ300から発行し、出力した符号列を直接商業体40に送らない場合、また管理用サーバ300に更新を依頼した商業体40と異なる商業体40が符号列の発行を受ける場合、様々な媒体を介して広告及びサービス等の役務の提供及び商品の販売等の商業行為を行う広告主等の商業体40は、広告主サーバ400が備えるモニタ及びプリンタ等の出力手段406から、使用者20に発行する符号列を出力させることが必要となる。

符号列を出力させるため、広告主サーバ400を操作する担当者は、広告主サーバ400を操作してゲームサーバ100に接続し、出力させるべき符号列の送信を要求する命令である符号列要求情報を送信させる。

商業体40の担当者は、符号列要求情報を送信させる操作として、媒体識別情報の入力及び符号列要求情報を送信させる命令の入力を、広告主サーバ400に対して行う。

なお商業体40を特定する媒体識別情報については、広告主サーバ400に予め登録しておくことにより、入力を省略することが可能である。

【0072】

広告主サーバ400では、媒体識別情報及び符号列要求情報を送信させる命令の入力を入力手段405により受け付け（S201）、媒体識別情報を含む符号列要求情報をゲームサーバ100へデータ通信制御手段404により送信する（S202）。

【0073】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、広告主サーバ400から送信された媒体識別情報を含む符号列要求情報をデータ通信制御手段105により

受信し（S 2 0 3）、受信した符号列要求情報に含まれる媒体識別情報を検索キーとして、点数データベース 1 1 3 から符号列及び有効期間を示す情報を抽出し（S 2 0 4）、抽出した符号列及び有効期間を示す情報を、符号列発行手段 1 2 7 の処理により広告主サーバ 4 0 0 に発行すると共に発行した符号列をゲームサーバ 1 0 0 内のプログラム記録手段 1 0 3 に記録されている符号列及び点数記録手段 1 2 6 に内部データとして通知する（S 2 0 5）。

【0 0 7 4】

なお当実施の形態において、ステップ S 2 0 5 の符号列発行手段 1 2 7 により符号列及び有効期間を示す情報を広告主サーバ 4 0 0 に発行する処理とは、符号列及び有効期間を示す情報を、通信回線 1 0 0 0 に接続するデータ通信制御手段 1 0 5 により電子メール等の方法にて広告主サーバ 4 0 0 へ送信することで商業体 4 0 に通知する処理を示すが、符号列及び有効期間を示す画像をファクシミリ通信により発行することで商業体 4 0 に通知する処理並びに符号列及び有効期間を示した文書を郵送にて発行させることで商業体 4 0 に通知する処理等の処理であっても良い。

また符号列をゲームサーバ 1 0 0 内の符号列及び点数記録手段 1 2 6 に通知する処理とは、符号列の発行が完了したことをゲームサーバ 1 0 0 に認識させる処理であり、符号列及び点数記録手段 1 2 6 では、必要に応じて発行が完了したことを点数データベース 1 1 3 に記録する。

なお符号列の発行が完了したことをゲームサーバ 1 0 0 が認識することができ、点数データベース 1 1 3 に記録する必要がないのであれば、発行した符号列を通知するプログラムモジュールは、符号列及び点数記録手段 1 2 6 以外のプログラムモジュールであってもよい。

さらにゲームサーバ 1 0 0 と異なる装置に、符号列発行手段 1 2 7 に相当する機能を持たせる形態であっても良く、そのような形態の場合、符号列発行手段 1 2 7 に相当する機能を備える装置では、予め記録されている符号列を広告主サーバ 4 0 0 に発行し、出力すると共に発行した符号列をゲームサーバ 1 0 0 にデータとして送信することにより通知する。

そしてゲームサーバ 1 0 0 では、通知された符号列を符号列及び点数記録手段

126の処理により、点数データベース113に記録する。

【0075】

広告主サーバ400では、CPU401の制御に基づいて、符号列及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段404により受信し（S206）、受信した符号列及び有効期間を示す情報を符号列発行手段410の処理により出力手段406から出力する（S207）。

【0076】

そして出力された符号列は、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して使用者20に発行される。

使用者20への符号列の発行方法としては、使用者20が操作するユーザ端末200により送受信される電子メールのメールアドレスを予め広告主サーバ400に登録しておき、広告主サーバ400が符号列を受信した時に、登録しているメールアドレスにて示される送信先、即ちユーザ端末200へ自動的に符号列を電子メールとして送信するようにしてもよい。

なおステップS207における出力手段406からの出力としては、モニターである出力手段406への表示を示すが、プリンタである出力手段406からの印刷であってもよい。

プリンタである出力手段406から印刷させる場合、符号列及び有効期間を示す情報を全て印刷するのではなく、符号列のみでもよく、更に印刷する形式としては、予め様式が作成されている店舗の掲示用の広告、配布用のちらし及び葉書並びにレシート等の用紙に印刷するようにしてもよい。

またモニターである出力手段406に表示された符号列を記録し、広告主サーバ400又は他の装置を用いた別作業にてこれらの用紙に印刷させるようにしてもよく、更にはウェブページとして使用者20に符号列を発行する場合に、発行する符号列を記録するウェブサーバコンピュータへの符号列の送信を、広告主サーバ400からの出力と見なしてもよい。

【0077】

図8及び図9は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100及びユーザ端末200の持ち点加算処理を示すフローチャートであり、図

10は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末200から出力される符号列要求情報を示す説明図である。

ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体から発行される符号列を入手した使用者20は、ユーザ端末200を操作して、ゲームサーバ100に接続し、ゲームサーバ100から提供されるゲームを実施すべく、ゲームサーバ100に接続する。

ゲームサーバ100では、ユーザ端末200を操作する使用者20に対して、識別情報及び認証情報の入力を要求し、識別情報及び認証情報の入力を要求された使用者20は、自己を識別するための識別情報及び認証に用いられる認証情報をユーザ端末200に入力する。

【0078】

ユーザ端末200では、CPU201の制御に基づいて、識別情報及び認証情報の入力をキー入力手段209により受け付け（S301）、受け付けた識別情報及び認証情報をゲームサーバ100へデータ通信制御手段205により送信する（S302）。

なお識別情報が、ユーザ端末200の電話番号である場合、使用者20が、識別情報を入力しなくとも、ROM202に記録されている電話番号が、識別情報として自動的にゲームサーバ100へ送信される。

【0079】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、データ通信制御手段105により識別情報及び認証情報を受信し（S303）、点数データベース113にアクセスして、受信した識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードの有無を判定する（S304）。

【0080】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードが存在すると判定した場合（S304：YES）、認証成功と見なして、ユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けて持ち

点データベース 112 に記録されている、当該使用者 20 の持ち点を抽出し (S305)、抽出した持ち点の値がゲームを実施するのに十分な点数であるか否かを判定する (S306)。

【0081】

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、ステップ S306 にて、十分な点数では無いと判定したとき (S306:NO)、符号列の送信を要求する符号列要求情報をユーザ端末 200 へデータ通信制御手段 105 により送信する (S307)。

なおゲームサーバ 100 では、ステップ S304 において、受信した識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードが存在しないと判定した場合 (S304:NO)、認証失敗とみなして、ゲームの実行を禁止することを通知する所定の異常処理を行う (S308)。

【0082】

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、符号列要求情報をデータ通信制御手段 205 により受信し (S309)、受信した符号列要求情報を表示手段 210 から出力する (S310)。

【0083】

ここでユーザ端末 200 から出力される符号列要求情報を説明する。

図 10 はユーザ端末 200 の一部として表示手段 210 を示しており、表示手段 210 には、符号列要求情報が示されている。

なお符号列要求情報は、compact HTML 等のマークアップ言語で記述されたウェブページとして出力される。

表示手段 210 内の、上方にはキーワードとして符号列の入力を要求する文言 10001 が示されており、中央付近には符号列の入力欄 10002 が示され、符号列の入力欄 10002 の下方には、符号列を送信する命令を入力するための「送信」と示された画像 10003 が示されている。

使用者 20 は、符号列要求情報を確認し、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して発行された符号列を入力欄 10002 に入

力して、「送信」と示された画像10003を指示する送信指示の入力を行う。

ステップS311による符号列の入力は、符号列を一文字ずつ入力しても良いが、例えばウェブページから符号列を入手した場合、ウェブページとして表示手段210から出力された符号列をRAM203に記憶させ、RAM203に記憶させた符号列を入力欄10002に複写する所謂コピーアンドペースト処理にて入力するようにしても良い。

【0084】

図9において、ユーザ端末200では、CPU201の制御に基づいて、符号列及び送信指示の入力をキー入力手段209により受け付け（S311）、受け付けた符号列をゲームサーバ100へデータ通信制御手段205により送信する（S312）。

なお符号列をユーザ端末200に入力することで、自動的にゲームサーバ100に接続し、自動的に符号列を送信するコンピュータプログラムをJAVA等のプログラム言語により作成し、ユーザ端末200にて実行するようにしても良い。

【0085】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、ユーザ端末200から送信された符号列をデータ通信制御手段105により受信して符号列受信手段128の処理によりコンピュータプログラム2001の処理の対象として受信し（S313）、予め決定されている所定の条件として、受信した符号列に対応付けられた点数が点数データベース113に記録されているか否かを、符号列判定手段123の処理により判定する（S314）。

【0086】

そしてゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づく符号列判定手段123の処理により、符号列に対応付けられた点数が、点数データベース113に記録されていると判定した場合（S314：YES）、予め決定されている所定の条件として、当該識別情報に対応付けて持ち点データベース112に記録されている

履歴に基づいて、当該符号列が以前に使用されているか否かを判定する（S315）。

ステップS315の履歴に基づく判定は、持ち点データベース112に記録されている履歴情報に、当該符号列が記録されているか否かを判断することにより行われる。

このように履歴に基づいて、点数の抽出の可否を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、点数の抽出を禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を不正に変化させることを防止することが可能となる。

【0087】

さらにゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、当該符号列が以前に使用されていないと判定した場合（S315：NO）、予め決定されている所定の条件として、点数データベース113に記録されている符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、現在の日時が有効期間内であるか否かを判定する（S316）。

【0088】

そしてゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、現在の日時が有効期間内であると判定した場合（S316：YES）、ユーザ端末200から受信した符号列は、履歴に関する条件及び有効期間に基づいて決定される所定の条件を満足すると見なして、プログラム実行又は継続許可手段124に含まれる点数抽出手段1241の処理により、受信した符号列に対応する点数を点数データベース112から抽出し（S317）、プログラム実行又は継続許可手段124に含まれる持ち点変化手段1242の処理により、ユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算し（S318）、持ち点を示す情報をデータ通信制御手段105によりユーザ端末200へ送信する（S319）。

このとき点数の抽出に用いられた符号列が、履歴情報として持ち点データベ

ス 112 に記録され、以降当該符号列を用いて点数に持ち点を加算することはできなくなる。

【0089】

上述したようにステップ S314～S316 にて、符号列判定手段 123 は、ユーザ端末 200 から受信した符号列並びに符号列の使用の履歴及び符号列の有効期間に基づいて、受信した符号列が予め決定されている所定の条件に適合しているか否かを判定し、条件に適合している場合に、ゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続の許可に相当する点数抽出手段 1241 による点数の抽出の可否を決定する。

そしてステップ S317～S318 にて、点数抽出手段 1241 により受信した符号列に対応する点数を抽出し、持ち点変化手段 1242 によりユーザ端末 200 から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算することにより点数を変化させる。

持ち点が加算されることにより、使用者 20 は、持ち点を減算して実施するゲームのゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続を行うことが可能となる。

なお持ち点変化手段 1242 の処理により、ステップ S318 にて行われる点数を加算する処理は、提供されるゲームの内容によっては、点数を減算させる処理であっても良い。

このようにゲームサーバ 100 は、符号列判定手段 123 が、ユーザ端末 200 から受信した符号列が、符号列、履歴及び有効期間等の所定の条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて点数の抽出の可否を決定し、使用者 20 の持ち点を変化させることでゲームの提供を許可する。

【0090】

なおステップ S314 にて符号列に対応付けられた点数が、点数データベース 113 に記録されていないと判定した場合（S314：NO）、当該符号列は無効であることをユーザ端末 200 に通知する所定の異常処理を行う（S320）。

。

【0091】

またステップ S 3 1 5 において、当該符号列が以前に使用されていると判定した場合（S 3 1 5：YES）又はステップ S 3 1 6 において、現在の日時が有効期間外であると判定した場合（S 3 1 6：NO）、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列では、点数を抽出することが禁止されていると見なして、当該符号列は無効であることをユーザ端末 2 0 0 に通知する所定の異常処理を行う（S 3 2 0）。

【0 0 9 2】

なおステップ S 3 0 6 において、使用者 2 0 の持ち点がゲームを実施するのに十分な点数であると判定したとき（S 3 0 6：YES）、ステップ S 3 1 9 に進み、データ通信制御手段 1 0 5 により持ち点を示す情報をユーザ端末 2 0 0 へ送信する（S 3 1 9）。

【0 0 9 3】

このように符号列の使用回数及び使用期間には所定の条件として制限が設けられている一方で、符号列登録処理として図 6 を用いて示したように点数データベース 1 1 3 は、随時更新が行われているため、使用者 2 0 は一度だけでなく複数回にわたり、ウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴等の行動を継続的に行うこととなる。

【0 0 9 4】

ユーザ端末 2 0 0 では、CPU 2 0 1 の制御に基づいて、ゲームサーバ 1 0 0 から送信された持ち点を示す情報をデータ通信制御手段 2 0 5 により受信し（S 3 2 1）、受信した持ち点を示す情報を、ゲームの初期画像として表示手段 2 1 0 から出力する（S 3 2 2）。

【0 0 9 5】

図 1 1 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末 2 0 0 から出力されるゲームの初期画像を示す説明図である。

図 1 1 ではユーザ端末 2 0 0 の一部として表示手段 2 1 0 を示しており、表示手段 2 1 0 にゲームの初期画像を示している。

ゲームの初期画像には、上方に持ち点を示す情報 2 0 0 0 1、中央部にゲームであるポーカーの配当率を示す情報 2 0 0 0 2、そして下方に賭点の入力欄 2 0

003 及びゲームを開始する命令を入力するための「スタート」と示された画像 20004 が示されている。

【0096】

使用者 20 は、持ち点を示す情報 20001 及び配当率を示す情報 20002 を確認し、賭点の入力欄 20003 に賭点を入力して、「スタート」と示された画像 20004 を指示する入力を行うことでゲームを開始する。

なお賭点として入力した点数は、ゲームを実施することにより、持ち点から減算されるが、ゲームの結果に応じて配当として加算される場合もある。

例えば図 11 に示す例では、持ち点である 55 点の中から 20 点を賭点として入力し、ゲームを開始することで持ち点が 35 点に減算されるが、ポーカーの役である「ワンペア」で勝利した場合、20 点の 2 倍の 40 点を加算され、持ち点は 75 点となる。

【0097】

図 11 の例では、ゲームとしてポーカーを実施する形態を示したが、持ち点を変化させて実施するゲームで有れば、ダイス、スロット及びルーレット等のゲームでもよい。

またロールプレイングゲーム及びアクションゲーム等の様々な種類のゲームに適用する場合、ゲームサーバ 100 はユーザ端末 200 から受信した符号列に応じて点数を付与するのではなく、符号列に応じてゲームの実施時間又は実施回数を決定することで、ゲームを提供するようにしてもよい。

【0098】

図 12 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及びユーザ端末 200 の特典付与処理を示すフローチャートである。

サービス事業体 10 は、ゲームの実施及び／又は符号列の送信により、例えば持ち点が所定値以上というように、持ち点が所定の数値条件を満足した使用者 20 に対し、商品の贈呈等の特典の付与を行う。

【0099】

持ち点が所定値以上となった使用者 20 は、ユーザ端末 200 を操作して、特典の付与を受けるべくゲームサーバ 100 に接続する。

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、属性情報要求手段129の処理により、識別情報及び該識別情報により識別される使用者20の属性を示す属性情報の入力を要求する識別情報及び属性情報要求をユーザ端末200へ送信する(S401)。

【0100】

ユーザ端末200では、CPU201の制御に基づいて、識別情報及び属性情報要求を受信し(S402)、受信した識別情報及び属性情報要求を出力する。

識別情報及び属性情報の入力を要求された使用者20は、識別情報及び属性情報をユーザ端末200に入力する。

なお使用者20の属性を示す属性情報とは、住所、年齢、性別及び趣味等の持ち点データベース112に記録される情報を示す。

また使用者20に対して付与することが可能な特典が複数である場合、ゲームサーバ100側では所望する特典を選択する入力をも要求する。

ユーザ端末200では、CPU201の制御に基づいて、識別情報及び属性情報の入力をキー入力手段209により受け付け(S403)、受け付けた識別情報及び属性情報をゲームサーバ100へデータ通信制御手段205により送信する(S404)。

【0101】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、ユーザ端末200から送信された識別情報及び属性情報をデータ通信制御手段105により受信し(S405)、属性情報記録手段130の処理により、受信した属性情報を識別情報に対応付けて持ち点データベース112に記録する(S406)。

【0102】

そしてゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、持ち点データベース112に、ユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けて記録されている持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値以上であるか否かを

判定する（S407）。

【0103】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値以上であると判定した場合（S407：YES）、ステップS405にて受信した識別情報に対応付けて属性情報が記録されているか否かを判定し（S408）、属性情報が記録されていると判定したとき（S408：YES）、特典付与手段131の処理により、識別情報により識別される使用者20に対して、特典を付与させる処理を実行する（S409）。

なおゲームを実行することにより持ち点が加算される形態の場合には、持ち点が所定値以下であるというような所定の数値条件を満足する場合に、特典付与手段131により特典を付与させる処理が行われる。

【0104】

ステップS407において、持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値未満であると判定した場合（S407：NO）、又はステップS408において、識別情報に対応付けて記録されている属性情報が無いと判定したとき（S408：NO）、ユーザ端末200に対して、特典を付与する条件を満足していないことを通知する所定の異常処理を行う（S410）。

【0105】

なおここでは特典付与時に属性情報をユーザ端末200からゲームサーバ100へ送信する形態を示しているが、当該サービスの最初の利用時に行われる識別情報及び認証情報を登録する時に行ってもよい。

その場合、特典付与処理では、ステップS406にて示した属性情報の記録処理が省かれることとなるので、属性情報の記録漏れを確認するために、ステップS408での判定が重要となる。

【0106】

またステップS409に示した特典付与手段131により、特典を付与させる処理とは、持ち点と引き替えに商品を贈呈するように手配する処理、及び持ち点が所定値以上の使用者20に対して商品の贈呈に応募する権利を付与させる処理

等の使用者 20 に利益をもたらす様々な処理を示している。

このように持ち点が所定の数値条件を満足した使用者 20 に利益をもたらす様々な処理を行うことにより、使用者 20 にとってはゲームに参加する動機付けとなるので、ゲームへの参加を促すことができる。

【0107】

さらに使用者 20 が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末 200 に入力し、ユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信し、ゲームサーバ 100 がステップ S406 にて示した属性情報記録手段 130 による処理にて属性情報を記録するという登録処理が必要となる。

このため使用者 20 は、能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者 20 の属性を容易に把握することが可能となる。

【0108】

実施の形態 2.

実施の形態 2 は、実施の形態 1 において、個々の使用者 20 に対して異なる符号列を自動的に生成し、発行する形態である。

なお実施の形態 2 において、事業形態及び各装置の構成は実施の形態 1 と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

【0109】

ただし点数データベース 113 については、実施の形態 1 と一部異なるのでその点を説明する。

図 13 は本発明の実施の形態 2 におけるゲームサーバ 100 が備える点数データベース 113 の記録内容を概念的に示す説明図である。

点数データベース 113 には、キーワードとして用いられる符号列に対応付けて、点数、有効期間、媒体識別情報及び識別情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

なお符号列、点数、有効期間及び媒体識別情報については、実施の形態 1 と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

実施の形態 2 では、個々の使用者 20 に対して異なる符号列が発行されるため

、点数データベース 1 1 3 も使用者 2 0 毎にレコードが設定され、設定されたレコードに対応する使用者 2 0 を特定するために使用者 2 0 を識別する識別情報がレコードの項目として設定される。

【0 1 1 0】

個々の使用者 2 0 に対して発行される符号列は、例えば予め商業体 4 0 の会員として登録している使用者 2 0 に対してのみ発行するという形態に適用し易いので、会員を優遇する制度を確立することができる。

例えば、個々の使用者 2 0 に対して発行される符号列に基づく点数を、全ての使用者 2 0 に対して発行される符号列に基づく点数より高くすることで、個々の使用者 2 0 に対して発行される符号列を入手することが可能な会員は、持ち点を容易に変化させることができるようになる。

【0 1 1 1】

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられる各種装置の処理を説明する。

図 1 4 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 及び管理用サーバ 3 0 0 の識別子登録処理を示すフローチャートである。

サービス事業体 1 0 では、例えば商業体 4 0 から、個々の使用者 2 0 に対して異なる符号列を発行することを目的とした依頼を受けた時に、管理用サーバ 3 0 0 の操作を担当する担当者は、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す夫々の情報を対応付けて管理用サーバ 3 0 0 に入力する。

なお識別子とは、対応付けて記録される点数、媒体識別情報及び有効期間を識別するためのレコード I D として用いられる情報であり、後述するように識別情報に基づいて符号列を生成する場合に、符号列に対応付けて点数データベース 1 1 3 に記録されるべき点数、媒体識別情報及び有効期間を特定するために用いられる。

【0 1 1 2】

管理用サーバ 3 0 0 では、C P U 3 0 1 の制御に基づいて、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報の入力を入力手段 3 0 5 により受け付け（S 5 0 1）、受け付けた点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報をゲ

ームサーバ100へデータ通信制御手段304により送信する(S502)。

【0113】

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、管理用サーバ300から点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報をデータ通信制御手段105により受信し(S503)、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を対応付けて記録する(S504)。

なおステップS504にて行われる記録としては、点数データベース113に新たなレコードとして追加するようにしてもよく、また点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報を対応付けて記録する専用のデータベースを設定するようにしてもよい。

【0114】

図15は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100及び広告主サーバ400の符号列出力処理を示すフローチャートである。

例えば商店等の店舗を媒体とする商業体40にて、商品販売促進期間に来店した使用者20又は商業体40の会員として登録している使用者20に対し、商品購入に対するサービスとして、使用者20毎に発行される符号列を発行するという運営形態が考えられる。

このような状況下において、商業体40の担当者は、使用者20毎に発行される符号列を要求する符号列要求情報を送信させる操作として、識別情報、媒体識別情報及び識別子の入力並びに符号列要求情報を送信させる命令の入力を広告主サーバ400に対して行う。

【0115】

なお商業体40を特定する媒体識別情報については、広告主サーバ400に予め登録しておくことにより、入力を省略することが可能であり、また当該サービスを特定する情報として識別子を用いている場合には、識別子についても、予め登録しておくことにより入力を省略することが可能である。

【0116】

さらに識別情報についても、手作業により広告主サーバ400に入力するので

はなく、使用者 20 が所持するユーザ端末 200 と商業体 40 の店舗に設置された広告主サーバ 400 とを、赤外線等の無線又は有線にて接続し、ユーザ端末 200 に記録されている識別情報、例えば電話番号を通信処理により広告主サーバ 400 へ送信し、広告主サーバ 400 に入力するようにしてもよい。

【0117】

広告主サーバ 400 では、CPU 401 の制御に基づいて、識別情報、媒体識別情報及び識別子並びに符号列要求情報を送信させる命令の入力を入力手段 405 により受け付け (S601)、識別情報と媒体識別情報と識別子とを含む符号列要求情報をゲームサーバ 100 へデータ通信制御手段 404 により送信する (S602)。

【0118】

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、広告主サーバ 400 から送信された識別情報と媒体識別情報と識別子とを含む符号列要求情報をデータ通信制御手段 105 により受信し (S603)、受信した符号列要求情報に含まれる識別情報を、符号列生成手段 125 の処理により、所定の変換関数を用いて変換することで符号列を生成する (S604)。

【0119】

そしてゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、符号列要求情報に含まれる媒体識別情報及び識別子を検索キーとして、識別子登録処理にて登録した点数及び有効期間を示す情報を抽出し (S605)、生成した符号列、抽出した点数及び有効期間を示す情報、符号列要求情報に含まれる識別情報及び媒体識別情報を点数データベース 113 に記録し (S606)、符号列発行手段 125 の処理により、符号列及び有効期間を示す情報を広告主サーバ 400 へデータ通信制御手段 105 により発行する (S607)。

【0120】

広告主サーバ 400 では、CPU 401 の制御に基づいて、符号列及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段 404 により受信し (S608)、受信した

符号列及び有効期間を示す情報を符号列発行手段 410 の処理により出力手段 406 から出力する (S609)。

そして出力された符号列は使用者 20 に発行される。

【0121】

なおこのように識別情報を送信することで、使用者 20 毎に符号列を発行する形態としては、店舗での発行に限らず、例えば広告主サーバ 400 がウェブサーバコンピュータで有り、ウェブページを媒体とする場合には、所定のウェブページに識別情報を入力し、送信することで、符号列がウェブページとして発行されるという形態に適用することが可能である。

【0122】

図 16 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及びユーザ端末 200 の持ち点加算処理を示すフローチャートである。

図 15 を用いて説明した符号列出力処理により、発行された符号列を入手した使用者 20 は、ユーザ端末 200 を操作して、ゲームサーバ 100 に接続し、ゲームサーバ 100 から提供されるゲームを実施するためのウェブページにアクセスする。

【0123】

そして図 8 を用いて説明した持ち点加算処理におけるステップ S301～S310 に対応する処理と同様の処理、具体的には識別情報及び認証情報をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信し、ゲームサーバ 100 にて認証を行う処理、そして符号列の入力を要求する符号列要求情報を出力する処理を行う。

さらに使用者 20 は、ユーザ端末 200 に符号列を入力し、符号列の送信を指示する入力を行う。

【0124】

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、符号列及び送信指示の入力をキー入力手段 209 により受け付け (S701)、受け付けた符号列をデータ通信制御手段 205 によりゲームサーバ 100 へ送信する (S702)。

【0125】

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム

2001を実行するCPU101の制御に基づいて、ユーザ端末200から送信された符号列をデータ通信制御手段105により受信して符号列受信手段128の処理によりコンピュータプログラム2001の処理の対象として受信し（S703）、受信した符号列及び認証処理時に受信した識別情報に対応付けられた点数が、点数データベース113に記録されているか否かを符号列判定手段123の処理により判定する（S704）。

【0126】

そしてゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、符号列及び識別情報に対応付けられた点数が、点数データベース113に記録されていると判定した場合（S704：YES）、当該識別情報に対応付けて持ち点データベース112に記録されている履歴に基づいて、当該符号列が以前に使用されているか否かを符号列判定手段123の処理により判定する（S705）。

ステップS705の履歴に基づく判定は、持ち点データベース112に記録されている履歴情報に、当該符号列が記録されているか否かを判断することにより行われる。

【0127】

さらにゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、当該符号列が以前に使用されていないと判定した場合（S705：NO）、点数データベース113に記録されている符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、現在の日時が有効期間内であるか否かを符号列判定手段123の処理により判定する（S706）。

【0128】

そしてゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、現在の日時が有効期間内であると判定した場合（S706：YES）、ユーザ端末200から受信した符号列は、識別情報に関する条件、履歴に関する条件及び有効期間に関する条件を満足すると見なして、ゲーム提供許可手段122に含まれる点数抽出手段1

221の処理により、受信した符号列に対応する点数を点数データベース113から抽出し(S707)、プログラム実行又は継続許可手段124に含まれる持ち点変化手段1242の処理により、ユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算し(S708)、持ち点を示す情報をデータ通信制御手段105によりユーザ端末200へ送信する(S709)。

このとき点数の抽出に用いられた符号列が、履歴情報として持ち点データベース112に記録され、以降当該符号列を用いて点数に持ち点を加算することはできなくなる。

【0129】

上述したようにステップS704～S706にて、符号列判定手段123は、識別情報、符号列の使用の履歴、符号列の有効期間に基づいて、受信した符号列がゲームの提供を許可する条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて、ゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続の許可に相当する点数抽出手段1241による点数の抽出の可否を決定する。

またステップS707～S708にて、プログラム実行又は継続許可手段124は、ゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続を許可する処理として、点数抽出手段1241により受信した符号列に対応する点数を抽出し、持ち点変更手段1242により、ユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算する。

持ち点が加算されることにより、使用者20は、持ち点を減算して実施するゲームのゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続を行うことが可能となる。

このようにゲームサーバ100は、符号列判定手段123が、ユーザ端末200から受信した符号列が、識別情報、履歴及び有効期間等の所定の条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて点数の抽出の可否を決定し、プログラム実行又は継続許可手段124が、使用者20に持ち点を付与することでゲームの提供を許可する。

【0 1 3 0】

なおステップ S 7 0 4 にて符号列に対応付けられた点数が、点数データベース 1 1 3 に記録されていないと判定した場合（S 7 0 4：NO）、当該符号列は無効であることをユーザ端末 2 0 0 に通知する所定の異常処理を行う（S 7 1 0）。

【0 1 3 1】

またステップ S 7 0 5 において、当該符号列が以前に使用されていると判定した場合（S 7 0 5：YES）又はステップ S 7 0 6 において、現在の日時が有効期間外であると判定した場合（S 7 0 6：NO）、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列では、点数を抽出することが禁止されていると見なして、当該符号列は無効であることをユーザ端末 2 0 0 に通知する所定の異常処理を行う（S 7 1 0）。

【0 1 3 2】

ユーザ端末 2 0 0 では、CPU 2 0 1 の制御に基づいて、ゲームサーバ 1 0 0 から送信された持ち点を示す情報をデータ通信制御手段 2 0 5 により受信し（S 7 1 2）、受信した持ち点を示す情報を表示手段 2 1 0 から出力する（S 7 1 3）。

【0 1 3 3】

実施の形態 3.

実施の形態 3 は、実施の形態 1 において、広告主サーバ 4 0 0 から送信された符号列をデータとして受信したユーザ端末 2 0 0 が、予めゲームサーバ 1 0 0 からダウンロードしている管理プログラム 1 1 1 の処理により、ユーザ端末 2 0 0 へ符号列を自動的に送信する形態である。

図 1 7 は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 及びユーザ端末 2 0 0 の管理プログラムダウンロード処理を示すフローチャートである。

ゲームサーバ 1 0 0 では、ユーザ端末 2 0 0 から管理プログラム 1 1 1 のダウンロードを要求する命令を受け付けた場合、RAM 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する CPU 1 0 1 の制御に基づいて、記録してい

る管理プログラム 111 をユーザ端末 200 へ送信する (S801)。

【0134】

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、管理プログラム 111 を受信し (S802)、受信した管理プログラム 111 を RAM 203 に記録する (S803)。

そしてユーザ端末 200 では、ゲームサーバ 100 からダウンロードして RAM 203 に記録した管理プログラム 111 を実行することにより、広告主サーバ 400 から受信した符号列をゲームサーバ 100 へ送信する処理を行う。

【0135】

図 18 は本発明のプログラム制御システムにて用いられるゲームサーバ 100、ユーザ端末 200 及び広告主サーバ 400 の符号列送受信処理を示すフローチャートである。

予め登録されているユーザ端末 200 に対する符号列発行処理として、広告主サーバ 400 は、CPU 401 の制御に基づいて実行される符号列発行手段 410 により、例えばゲームサーバ 100 から新たに発行された符号列をユーザ端末 200 へデータとして送信する (S901)。

【0136】

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて実行される管理プログラム 111 により、符号列をデータとして受信し (S902)、受信した符号列を RAM 104 に記録して (S903)、ゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続判断を行うときに表示手段 210 に表示する (S904)。

なお実行又は継続判断をおこなうときとは、ゲームサーバ 100 にアクセスして持ち点データベース 112 に記録されている持ち点が所定の条件を満足するとき、符号列の有効期限が近いとき、そして受信したとき等、使用者 20 の使用状況に応じて設定することが可能である。

使用者 20 は、表示手段 210 に表示された符号列を確認し、符号列の送信を指示する入力を行う。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて実行される管理プログ

ラム 111 により、符号列の送信を指示する入力を受け付け (S905)、RAM 104 に記録している符号列をゲームサーバ 100 へ送信する (S906)。

なお符号列の送信を指示する入力とは、符号列を送信することを確認するための入力であり、ユーザ端末 200 は、表示後所定時間が経過した場合、入力を受け付けなくとも符号列を送信するようにしても良い。

【0137】

ゲームサーバ 100 では、CPU 101 の制御に基づいて、ユーザ端末 200 から送信された符号列を受信する (S907)。

なお以降の処理は、実施の形態 1 において、図 9 を用いて説明したステップ S314 以降の処理と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

このように管理プログラム 111 をユーザ端末 200 にて実行することにより、発行された符号列の入手及び入力等の処理が自動化されるので、利便性を向上させ、本発明のデータ通信制御システムの利用を促進することができる。

【0138】

前記実施の形態 1、2 及び 3 では、持ち点を変化させることにより、使用者 20 がゲームを実施する形態を示したが、本発明はこれに限らず、ゲームの実施以外のサービスを提供するサービス提供方法に適用した形態でも良く、このようなサービス提供方法を適用した通信システムにおいて、例えば持ち点を変化させることにより提供されるサービスとしては、携帯電話機であるユーザ端末 200 の着信音となる音楽情報のダウンロード等のサービスがある。

【0139】

さらに前記実施の形態 1 では、サービス事業体 10 にて管理されるゲームサーバ 100 及び管理用サーバ 300 を異なる装置として示したが、本発明はこれに限らず、1 台の装置にゲームサーバ 100 及び管理用サーバ 300 の機能を持たせても良く、更には符号列発行手段 130 の機能をゲームサーバ 100 以外の装置に備えさせるというように、3 台以上の装置に夫々の機能を分散するようによい。

【0140】

またユーザ端末 200 は、携帯電話機に限らず、PDA(Personal Digital Assistants) 等の携帯型の装置であっても良く、更には符号列がウェブページとして発行される場合には、パーソナルコンピュータであっても良い。

【0141】

そして前記実施の形態 1、2 及び 3 では、ゲームを実施するのに十分な持ち点がない時に、符号列に基づく点数により、持ち点を加算する形態を示したが、本発明はこれに限らず、ゲームを実施しない時又は持ち点が十分に有る時に持ち点を加算するようにしてもよい。

【0142】

本発明は、単にプログラムを実行する例えばゲームサーバとプログラムを使用するユーザ端末の間でゲームの開始・保存した状態からのゲームの継続等を目的として符号列の授受を行うのではなく、符号列（例えばパスワード）をゲームサーバ等とは異なる別の広告主（サーバ）等から入手し、この符号列を使用することでプログラムを実行または実行中のプログラムを継続可能とするようにシステム構成した点に特徴がある。例えばプログラムを実行等する手段が符号列発行手段と同じコンピュータ等で構成されている場合、符号列を発行・送信する経路（相手）と、受信する経路（相手）とが異なることとなる。

これにより、この符号列の取り扱いについての汎用性が向上し、この符号列を利用した商取引、この符号列を付加価値として利用した商取引も可能となる。

また、上記構成では、受信した符号列を、符号列発行手段が発行・出力または送信した符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する構成としたが、例えば、予め定められた規則に従い、符号列自体を広告主側が生成・発行する構成とし、その規則に従っているか否かを判定する構成としても良い。

その場合、符号列を生成・発行する規則を広告主ごとに変更したり、例えば広告主の販売する商品を購入した場合に符号列を発行するような場合に、価格に応じた符号列の生成規則にすることも可能である。

特に、ユーザ端末側に受信させた符号列を記憶させ、この記憶させた符号列を照合するべく送信させる構成にすれば、符号列の長さは問題にならず、その汎用性は更に向上する。

【 0 1 4 3 】

【発明の効果】

以上詳述した如く請求項 1 乃至請求項 3 に記載の本発明によれば、符号列発行手段は、例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードなどとして用いられる符号列を発行し、広告主は、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者にこの符号列を発行し、発行された符号列を入手した商品等提供対象者である使用者は、符号列を携帯電話機などのユーザ端末からインターネット等の通信回線を介して、符号列を受信する符号列受信手段へ送信し、送信された符号列を符号列受信手段が受信し、受信した符号列が、符号列発行手段によって発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、前記所定の条件に適合する場合に、符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、商品等提供対象者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行又は実行しているオンラインプログラムの継続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る等優れた効果を奏する。

また商品等提供対象者としては安価に目的のプログラムを実行可能となるので、商品等提供者との利益を共に拡大することができる等優れた効果を奏する。

しかも受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が広告主に発行した符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の

正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を行うことを防止することが可能である等、優れた効果を奏する。

さらに広告主サーバから送信された符号列をデータとして受信させ、前記符号列を記録させ、前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続判断を行うときに前記記録させた符号列を送信させる J A V A 等のプログラム言語にて記述された管理プログラムを携帯電話等のユーザ端末にて実行することにより、発行された符号列の入手及び入力等の処理を自動化されるので、使用者の利便性を向上させ、本発明のデータ通信制御システムの利用を促進することができる等、優れた効果を奏する。

また例えば携帯電話機及び P D A (Personal Digital Assistants) 等の携帯型のコンピュータをユーザ端末として用いることにより、使用者はユーザ端末を携帯して移動することができるので、能動的に出向かなければならない店舗等の媒体から発行される符号列を容易に入手し、ゲームサーバへ送信することが可能となり、ユーザ端末の使用者の利便性が高くなり、使用者の移動が必要な場所での集客力も向上する等、優れた効果を奏する。

【 0 1 4 4 】

請求項 4 に記載の本発明によれば、ユーザに関連付けられた点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとして、例えば進行に伴いユーザに関連付けられた点数である持ち点を減算して持ち点がなくなったら終了となるポーカーゲームやルーレット等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、符号列が適合する条件に応じた点数を持ち点としてそのゲームプログラムを実行する使用者に付与し、持ち点を付与された使用者がゲームプログラムの実行又は継続を行うことを許可する。

この構成により、使用者は、ゲームプログラムを実行又は実行しているゲームプログラムを継続することを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、特に送信した符号列に応じて異なる値の持ち点

が付与されるようにすることにより、使用者は送信した符号列により付与される持ち点が上下するので、持ち点の付与についてもゲーム性が生じるという新たなゲームを提供することが可能である等、優れた効果を奏する。

【0 1 4 5】

請求項 5 に記載の本発明によれば、点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとしてゲーム、例えば賭点として用いられる点数を低減して点数がなくなったら終了となるポーカーゲーム等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、ゲームの提供を受けるユーザ端末の使用者は、インターネット、各種店舗、雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして発行される符号列を入手し、符号列をユーザ端末から符号列受信手段へ送信する。

そして、受信した符号列に基づいて、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段から点数を抽出し、抽出した点数に基づいてゲームを実行するために必要な持ち点を変化、例えば点数を低減して持ち点がなくなったら終了となるプログラムの場合、点数管理手段に記録されている識別情報に対応付けられた点数が持ち点に加算される。

ここで持ち点に加算される点数は符号列情報管理手段に符号列に対応付けて記録されているので、符号列情報管理手段に記録されている符号列と点数との対応関係を変更することで、容易に符号列に応じて付与される点数を変更することが可能であり、しかも符号列と点数との関係の変更を煩雑に行うことにより、不正に入手した符号列に基づいて点数を加算するというような不正行為に対する防止効果が向上する等、優れた効果を奏する。

【0 1 4 6】

請求項 6 に記載の本発明によれば、識別情報に基づいて符号列を自動的に生成することにより、符号列を決定するために要する人為的作業を軽減することが可能となり、生成した符号列及び点数を対応付けて点数管理手段に記録することで、符号列の生成に用いられた識別情報に基づいて点数の抽出の可否を決定すれば、識別情報にて識別される夫々の使用者に対して符号列を発行することができるため、例えば予め会員として識別情報を登録している夫々の使用者にのみ用いる

ことができる符号列を発行することができるので、会員を優遇する制度を確立し、数多くの使用者を会員として確保することが可能となり、更には夫々の使用者にのみ用いることができる符号列に対応付けられた点数を、誰でも用いることができる符号列に対応付けられた点数より高く設定することで、会員をより一層優遇することが可能となる等、優れた効果を奏する。

【0147】

請求項7に記載の本発明によれば、点数の変化に用いられた符号列の履歴を記録し、記録した履歴に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可又は禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を変化させることを防止することが可能となる。

【0148】

請求項8に記載の本発明によれば、符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用者は符号列を速やかに入手し、入手した符号列を速やかにゲームサーバへ送信しなければ得られた点数にて持ち点が変わらなくなるので、使用者に符号列の早期入手及びゲームサーバへの早期送信を促し、短期的な集客力を高めることが可能となる等、優れた効果を奏する。

【0149】

請求項9に記載の本発明によれば、点数が所定の数値条件、例えば所定値以上となった使用者に対して、点数との交換等の方法にて、商品の贈呈等の特典を付与させる処理を行うことにより、使用者にとってはプログラムを使用する動機付けとなるので、プログラムの使用を促すことが可能であり、また使用者が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末に入力し、送信するという処理を行わなければならないという制限事項を設けることで、使用者が能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者の属性を、例えばアンケート等の手法と比べて容易に把握することができる等、優れた効果を奏する。

【0150】

請求項 1 0 ～請求項 1 2 に記載の本発明によれば、キーワードとして用いられる符号列を発行・出力すると共にこの符号列をサービスサーバにデータとして送信し、インターネット、各種店舗、雑誌、並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行された符号列を入手した者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいて、ゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになるため、個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、使用者としては安価に目的のプログラムを実行可能となるので、広告主との利益を共に拡大することができる等、優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明のデータ通信制御システムを用いた事業形態を概念的に示す説明図である。

【図 2】

本発明のデータ通信制御システムの構成を示すブロック図である。

【図 3】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバが備える持ち点データベースの記録内容を概念的に示す説明図である。

【図 4】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバが備える点数データベースの記録内容を概念的に示す説明図である。

【図 5】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバの機能ブロック図である。

【図 6】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び管理用サーバの符号列登録処理を示すフローチャートである。

【図 7】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び広告主サーバの符号列出力処理を示すフローチャートである。

【図 8】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャートである。

【図 9】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャートである。

【図 10】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末から出力される符号列要求情報を示す説明図である。

【図 11】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末から出力されるゲームの初期画像を示す説明図である。

【図 12】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の特典付与処理を示すフローチャートである。

【図 13】

本発明の実施の形態 2 におけるゲームサーバが備える点数データベースの記録内容を概念的に示す説明図である。

【図 14】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び管理用サーバの識別子登録処理を示すフローチャートである。

【図 15】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び広告主サーバ

バの符号列出力処理を示すフローチャートである。

【図 16】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャートである。

【図 17】

本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の管理プログラムダウンロード処理を示すフローチャートである。

【図 18】

本発明のプログラム制御システムにて用いられるゲームサーバ、ユーザ端末及び広告主サーバの符号列送受信処理を示すフローチャートである。

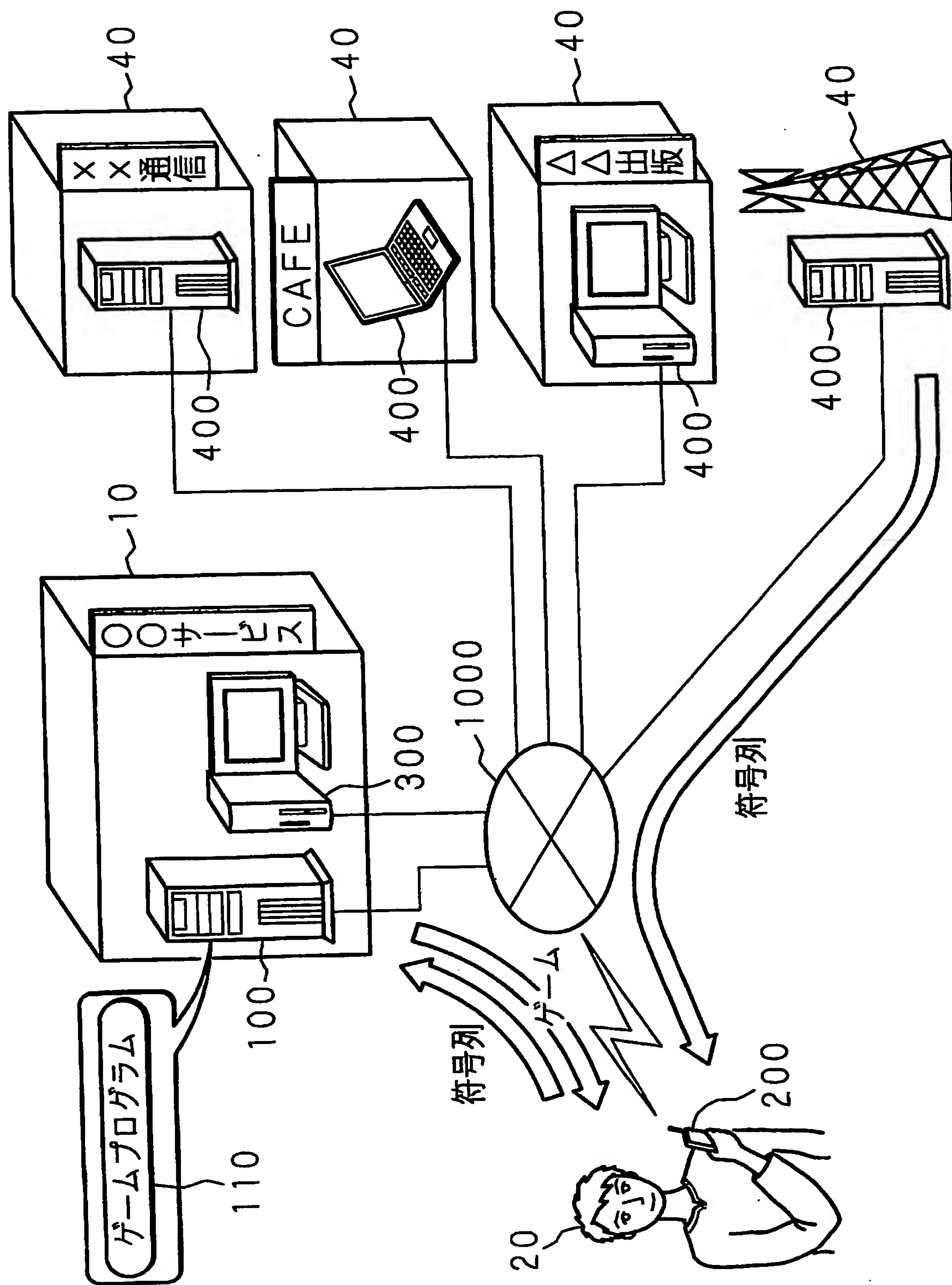
【符号の説明】

- 10 サービス事業体
- 20 使用者
- 40 商業体
- 100 ゲームサーバ
- 105 データ通信制御手段
- 110 ゲームプログラム
- 111 管理プログラム
- 112 持ち点データベース
- 113 点数データベース
- 121 ゲームプログラム実行手段
- 122 管理プログラム実行手段
- 123 符号列判定手段
- 124 プログラム実行又は継続許可手段
- 1241 点数抽出手段
- 1242 持ち点変化手段
- 125 符号列生成手段
- 126 符号列及び点数記録手段
- 127 符号列発行手段

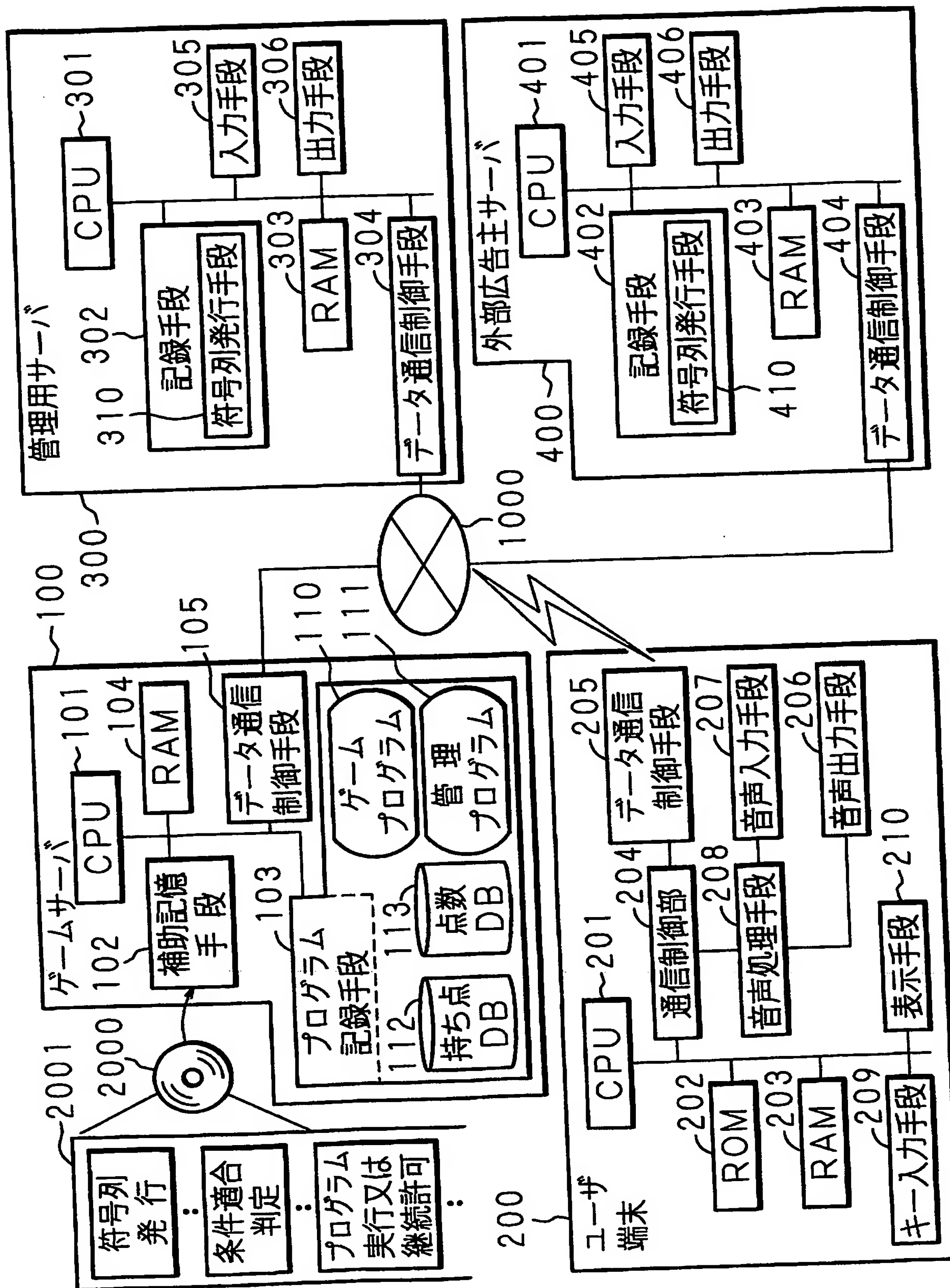
- 1 2 8 符号列受信手段
- 1 2 9 属性情報要求手段
- 1 3 0 属性情報記録手段
- 1 3 1 特典付与手段
- 2 0 0 ユーザ端末
- 3 0 0 管理用サーバ
- 3 1 0 符号列発行手段
- 4 0 0 広告主サーバ
- 4 1 0 符号列発行手段
- 1 0 0 0 通信回線
- 2 0 0 0 記録媒体
- 2 0 0 1 コンピュータプログラム

【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】



【図 3】

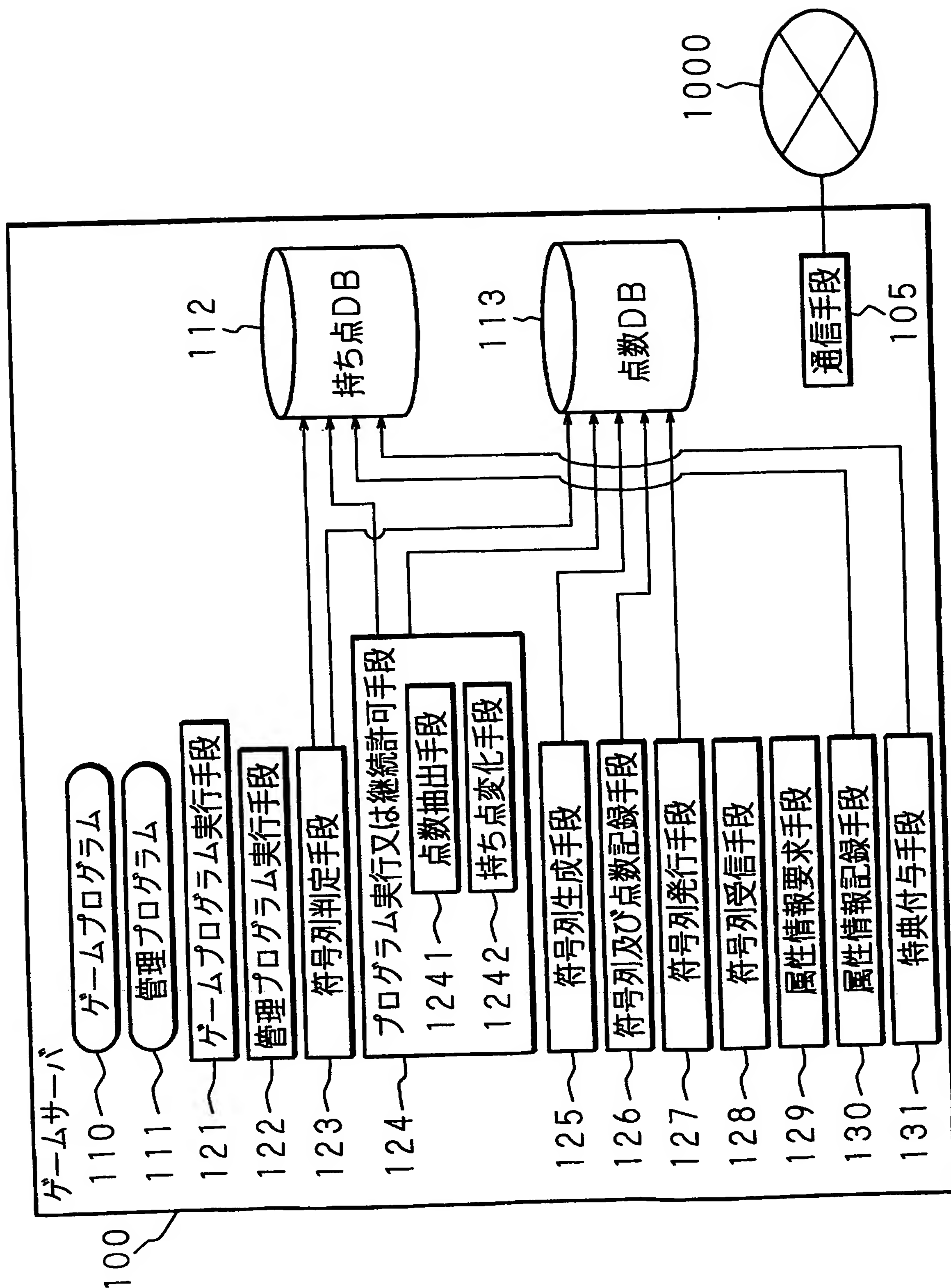
属性情報					持ち点	認証情報	識別情報
住所	年齢	性別	趣味				
*****	**	*	*****		**	*****	*****
..

履歴情報		
*****	*****	*****
..

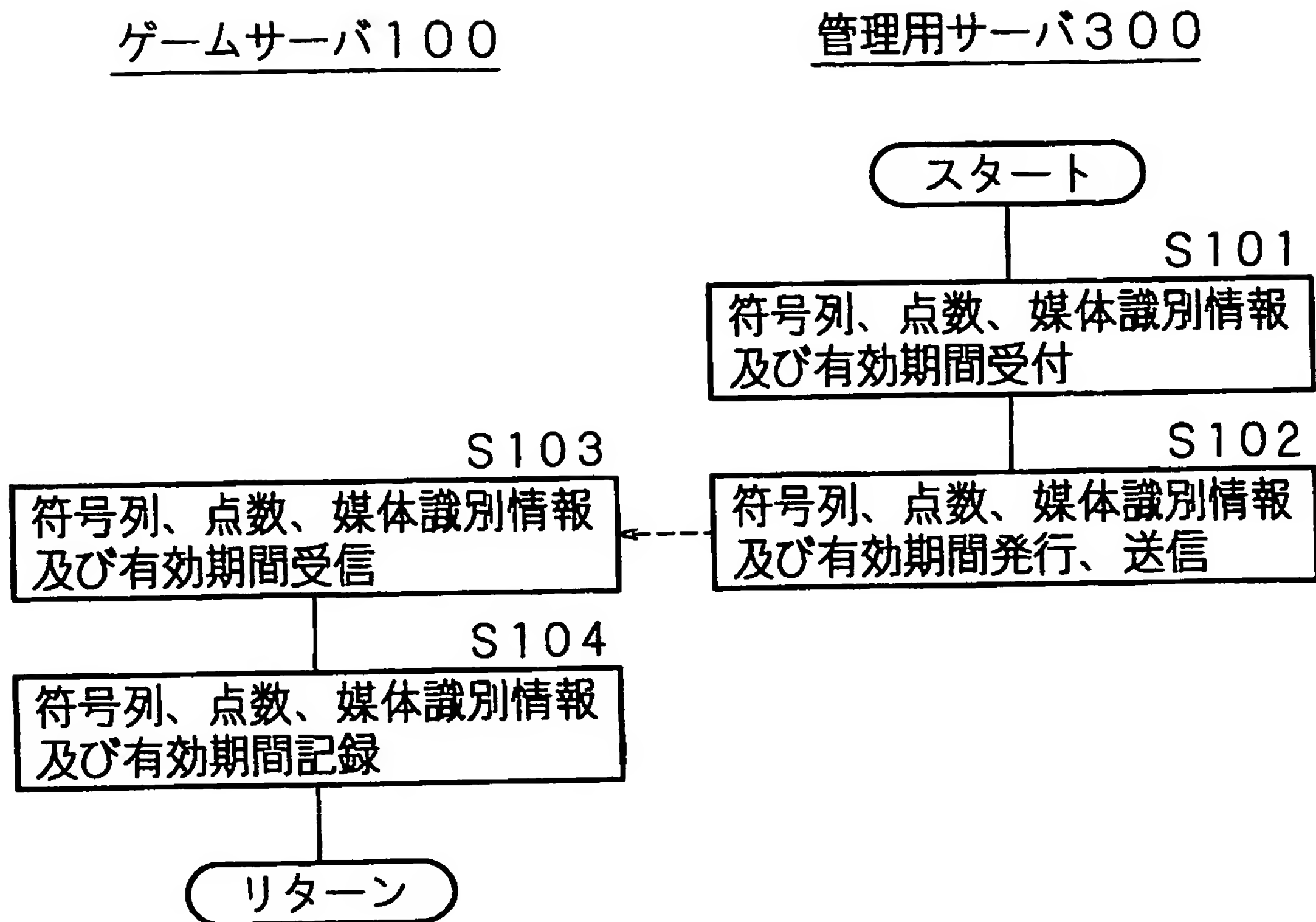
【図 4】

符号列	点 数	有効期間	媒体識別情報
*****	**	**/**-**/**	*****
⋮	⋮	⋮	⋮

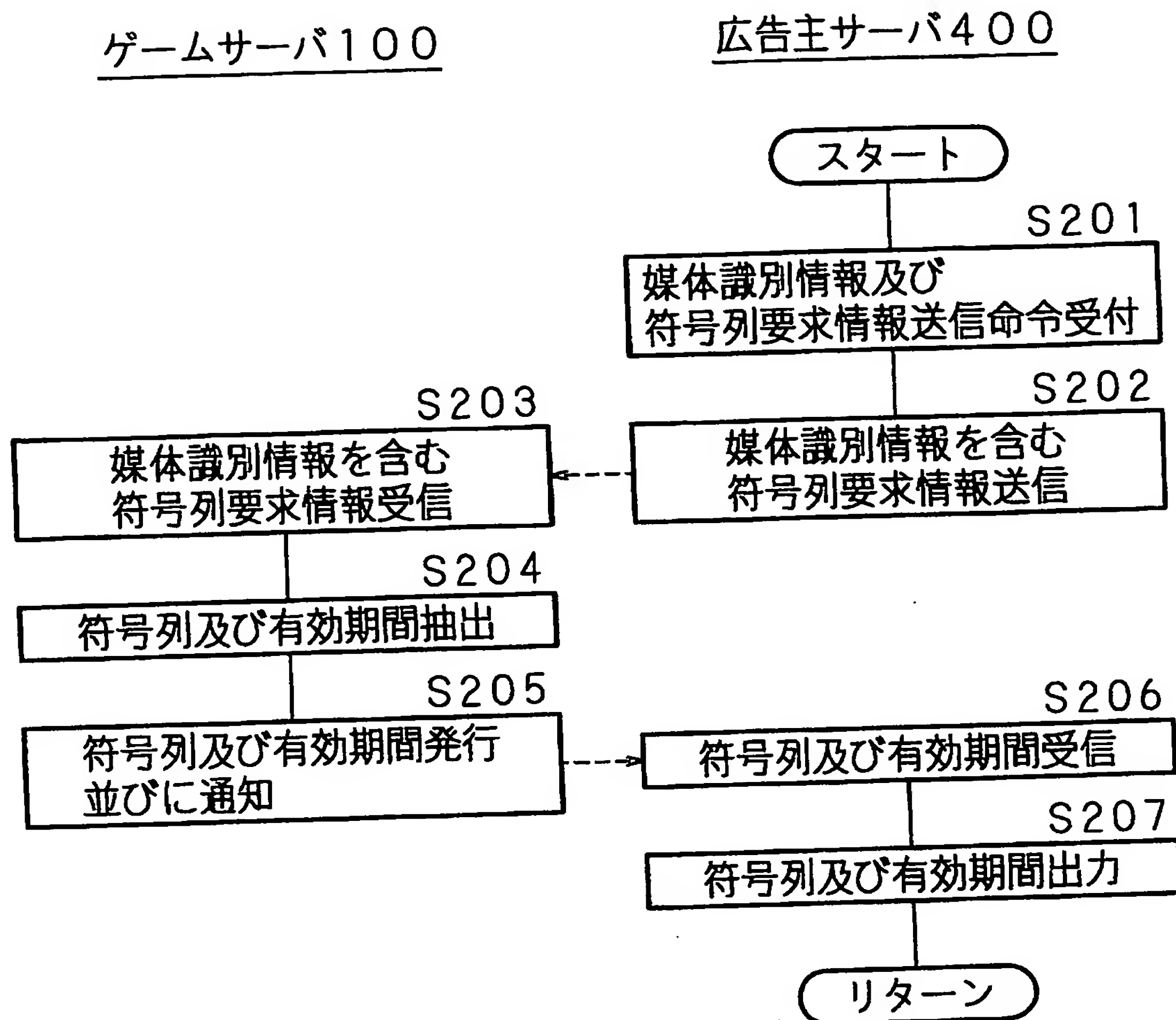
【図 5】



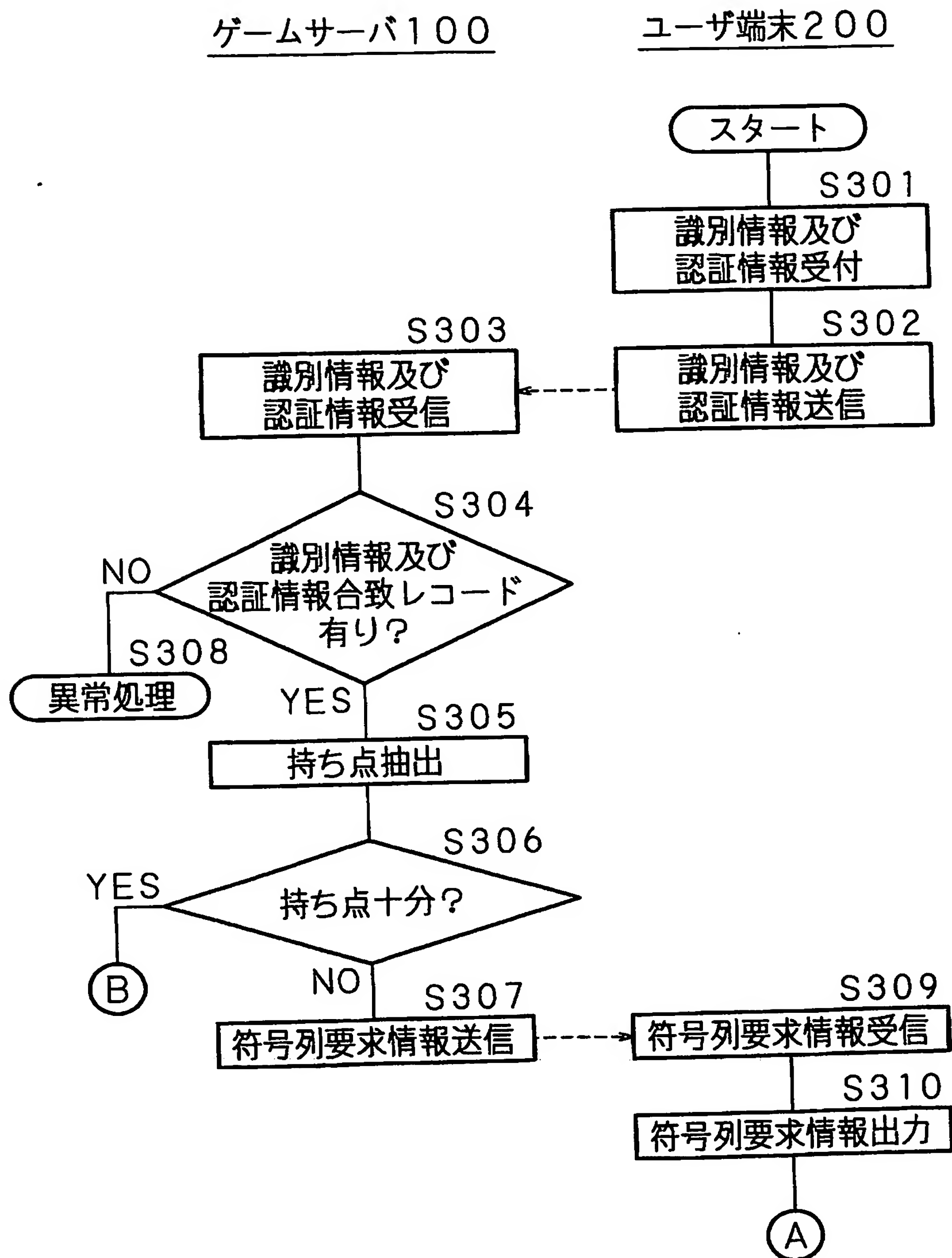
【図 6】



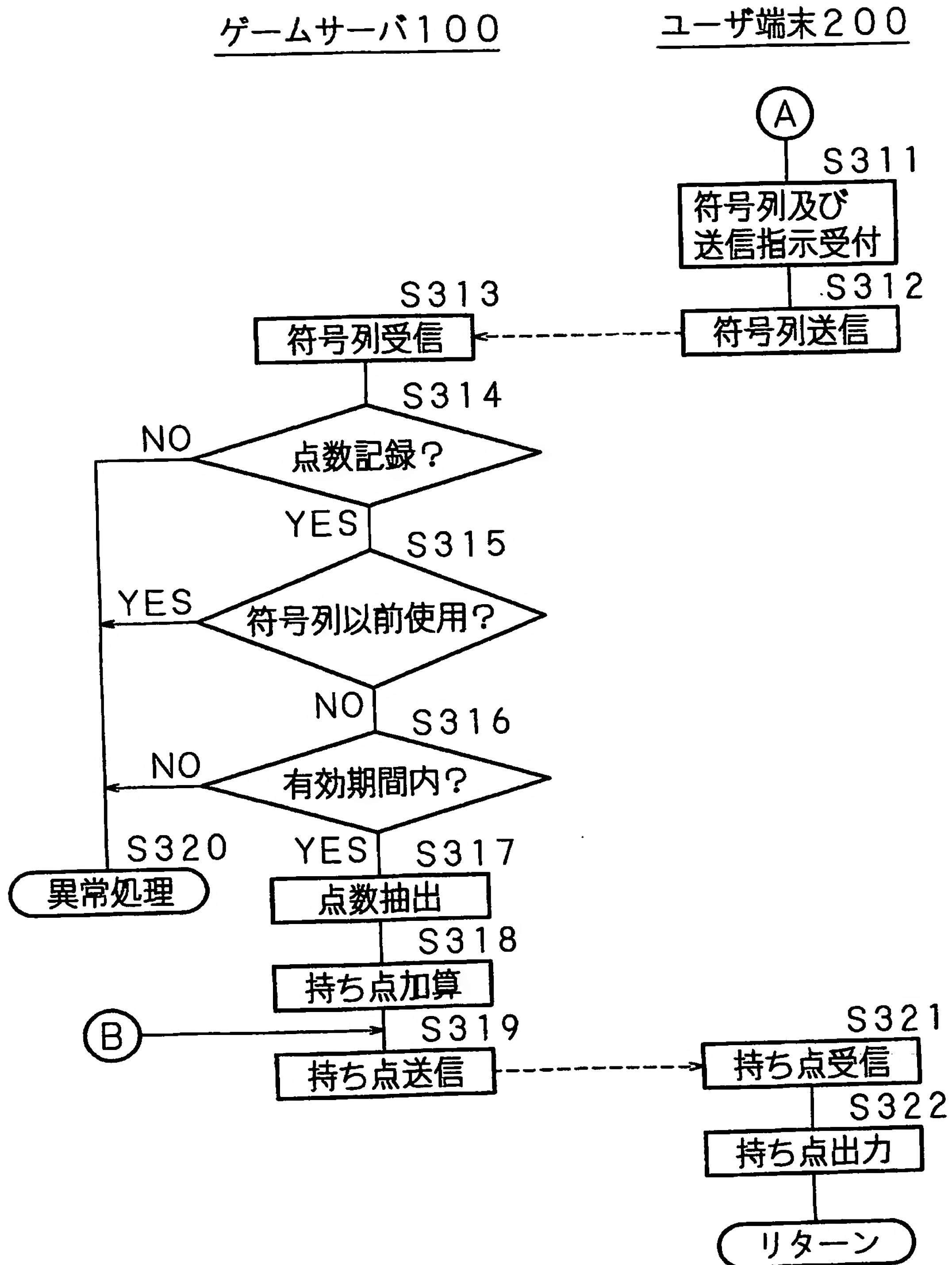
【図 7】



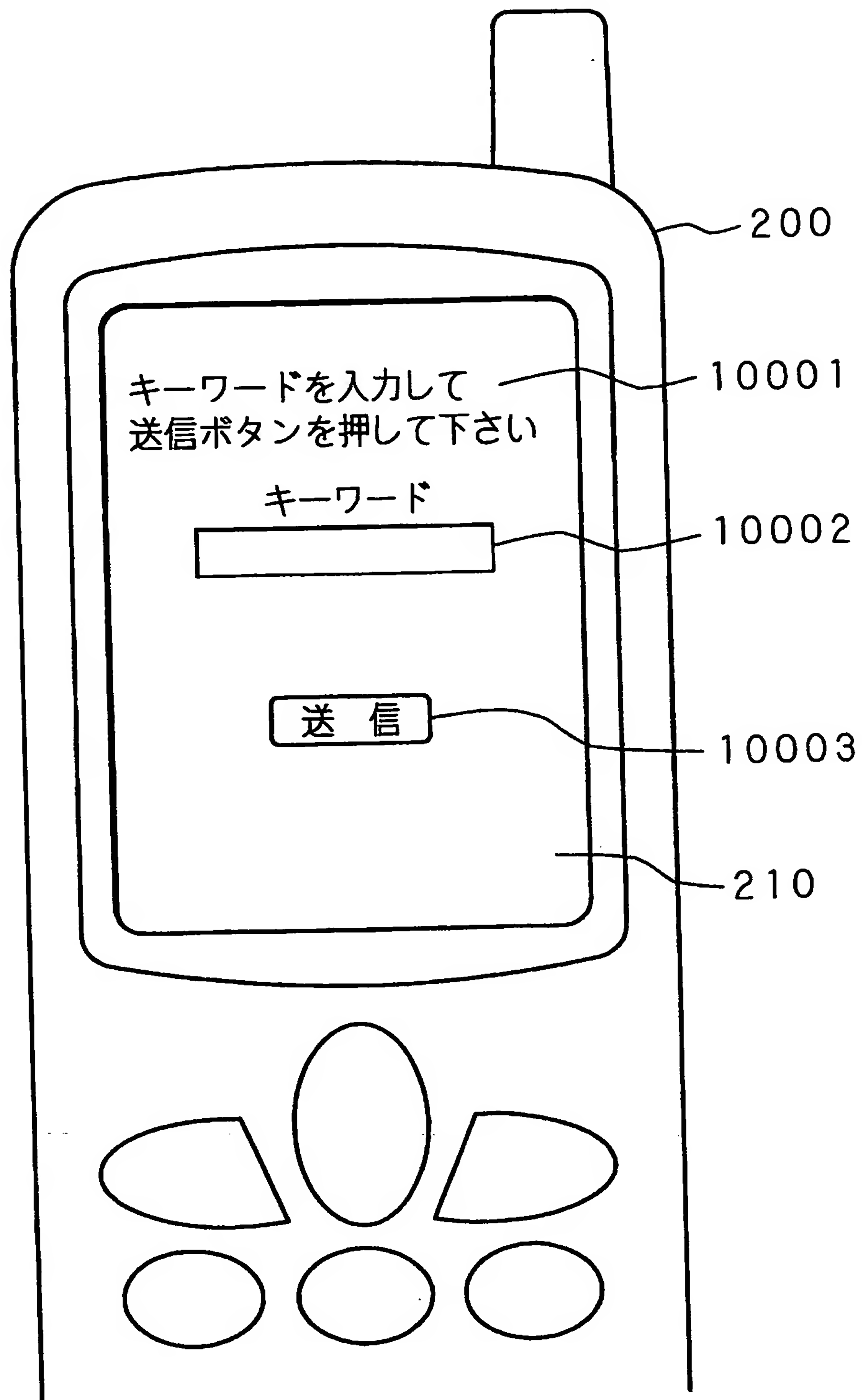
【図 8】



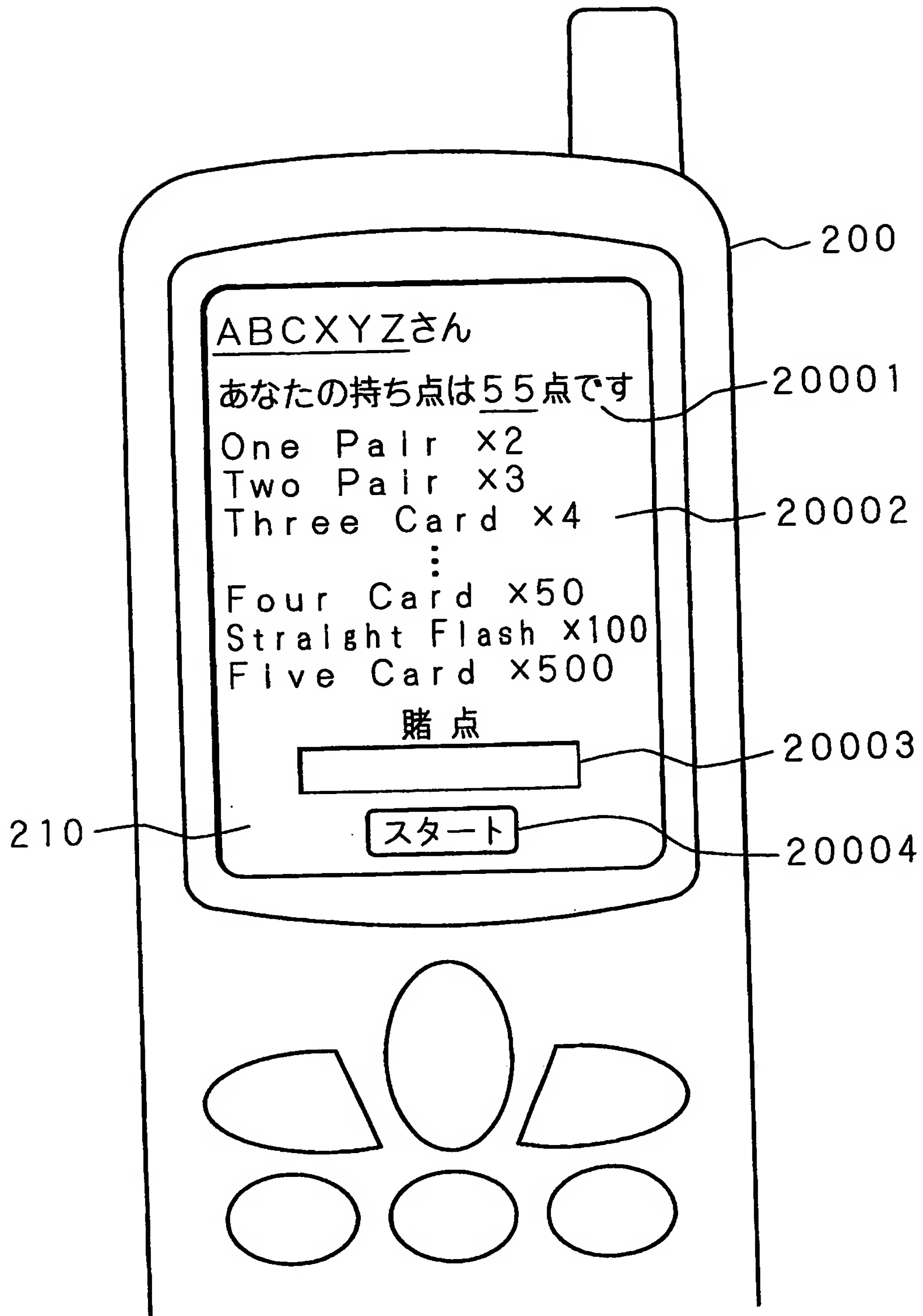
【図 9】



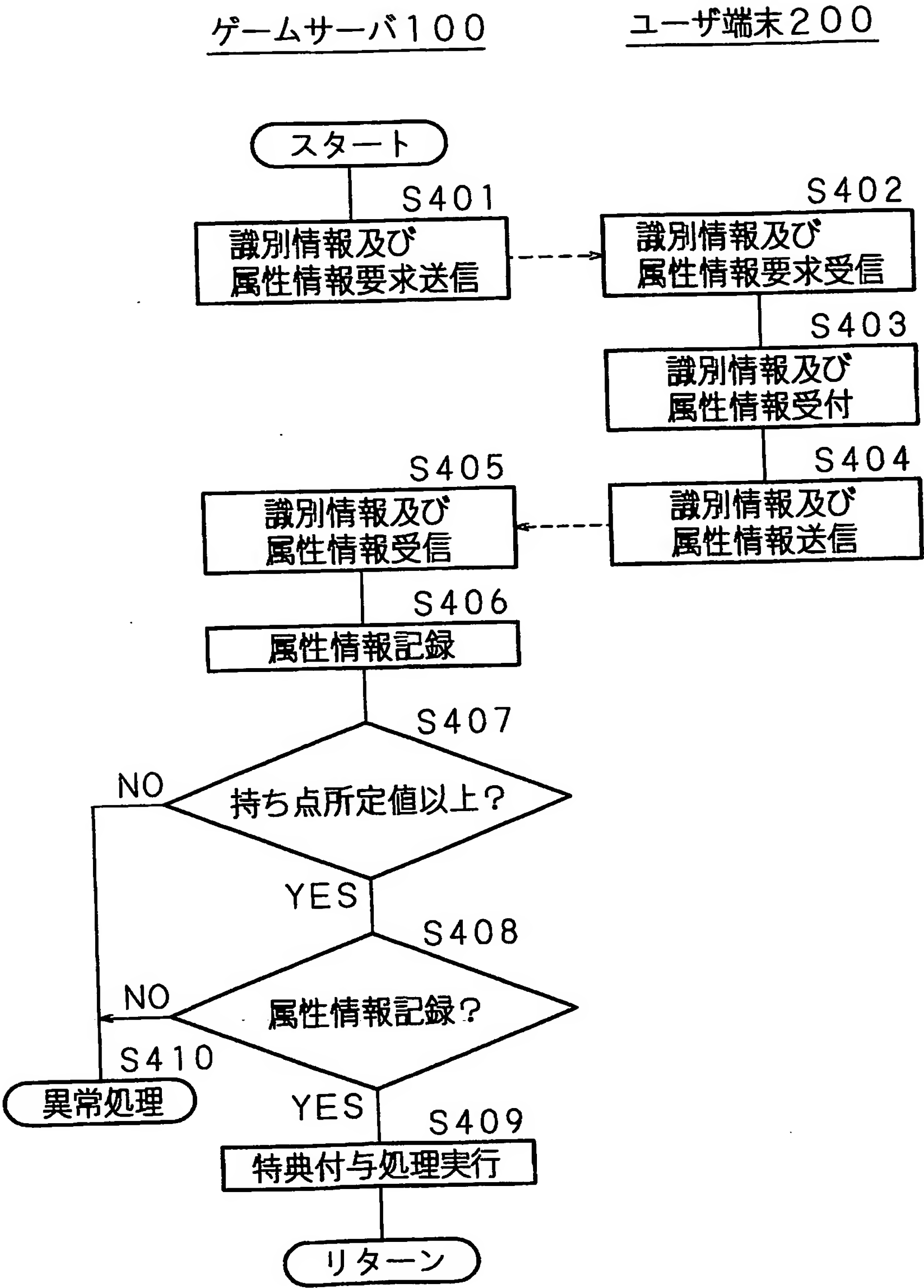
【図10】



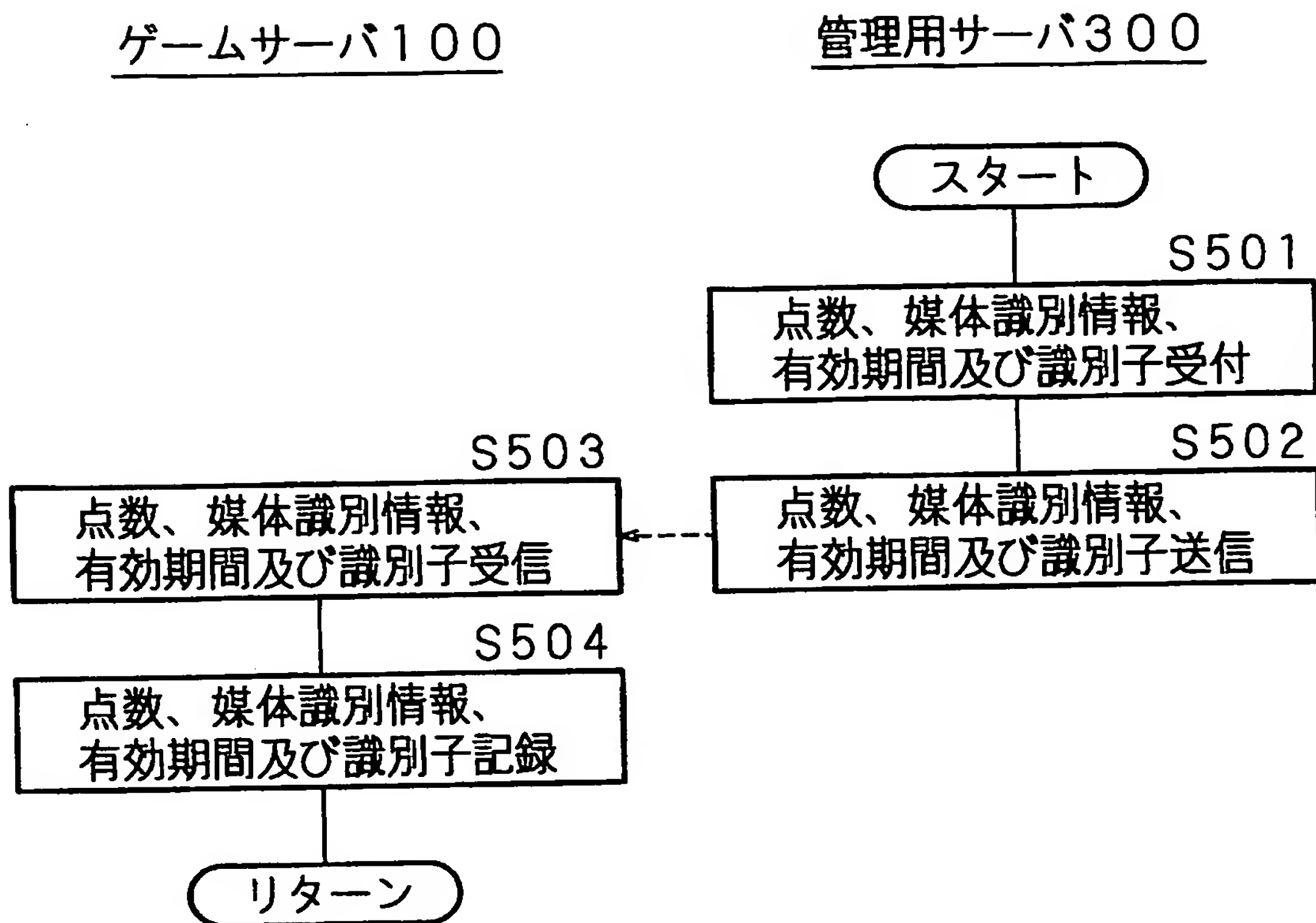
【図 11】



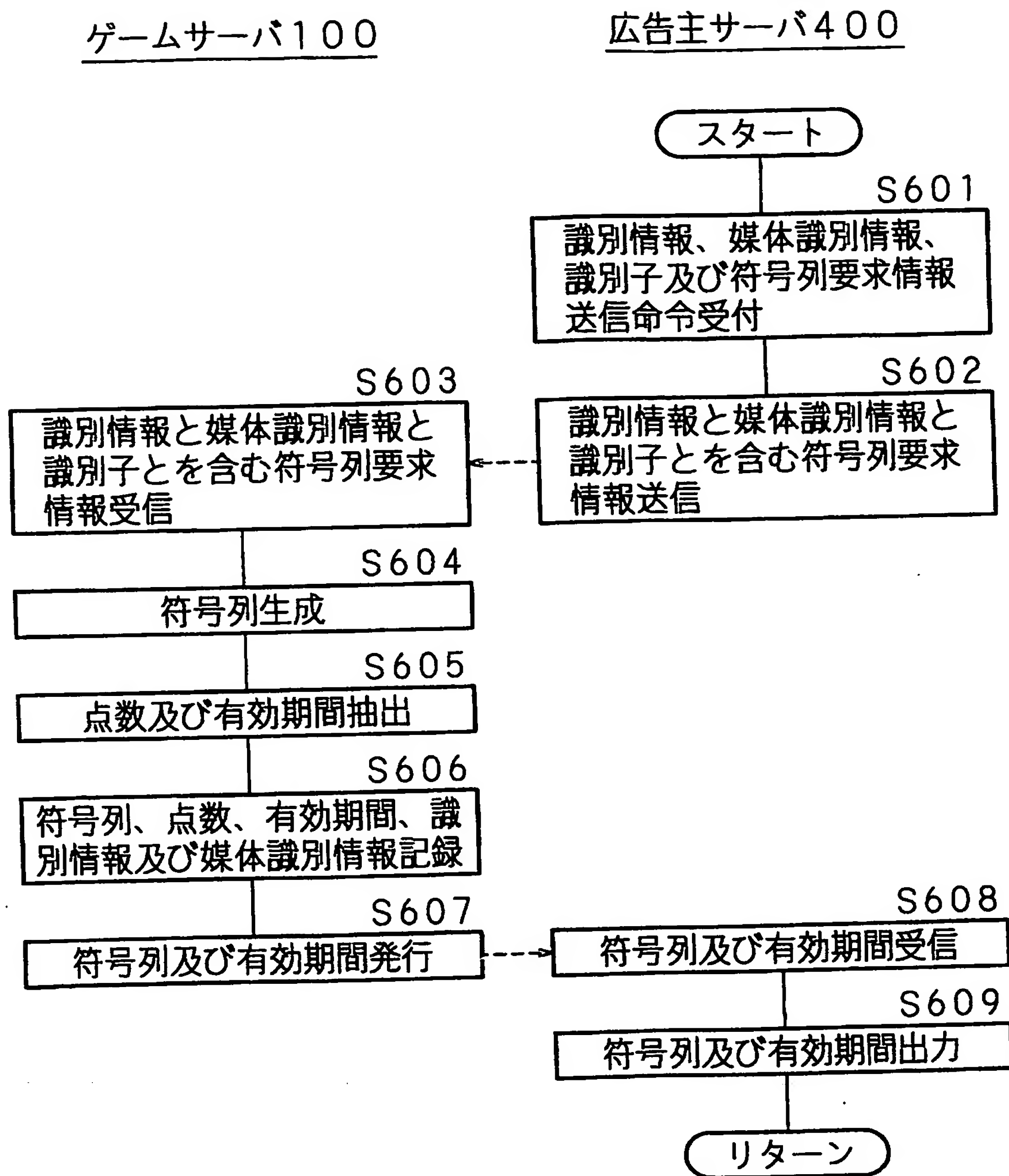
【図 12】



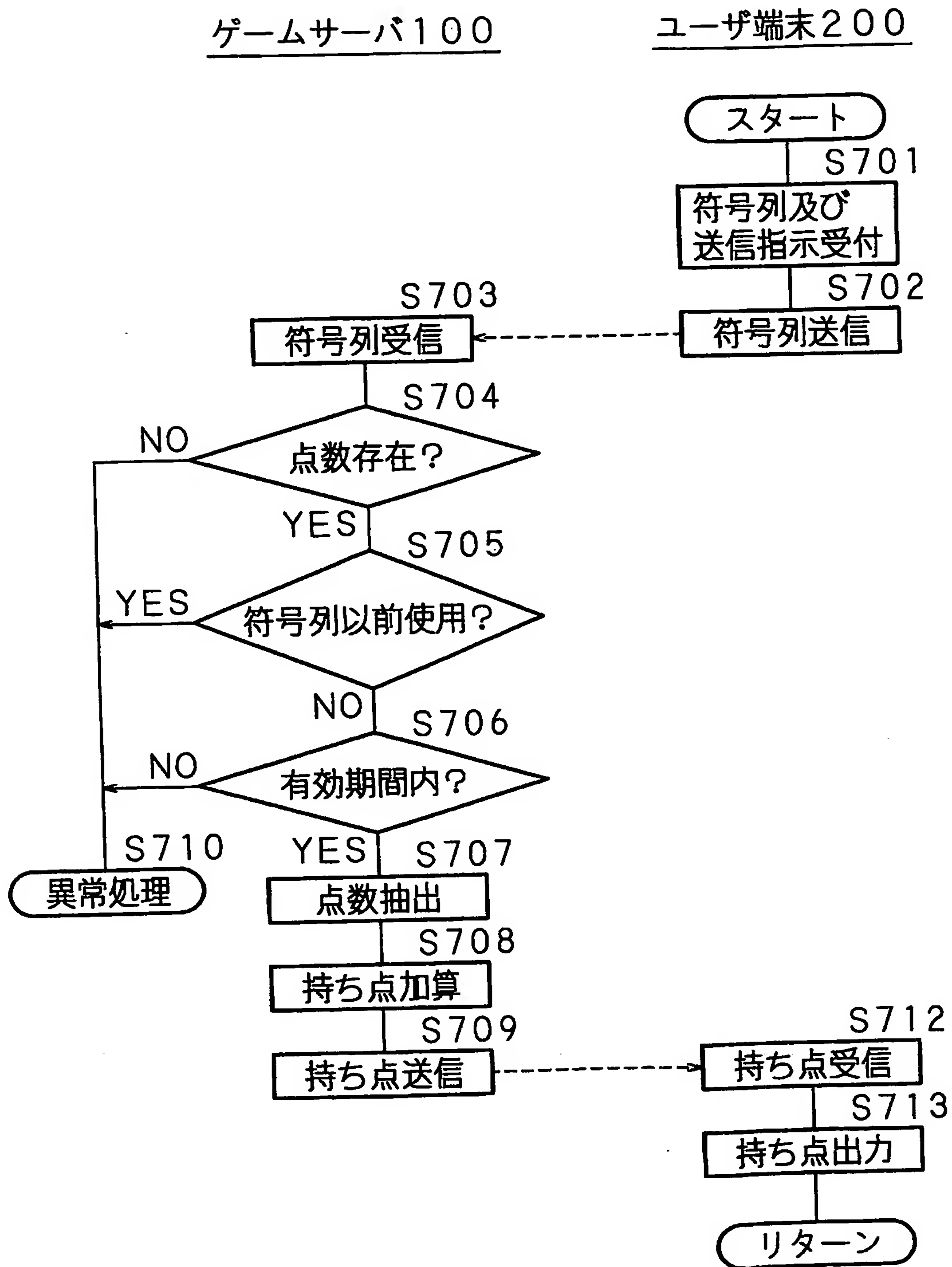
【図 14】



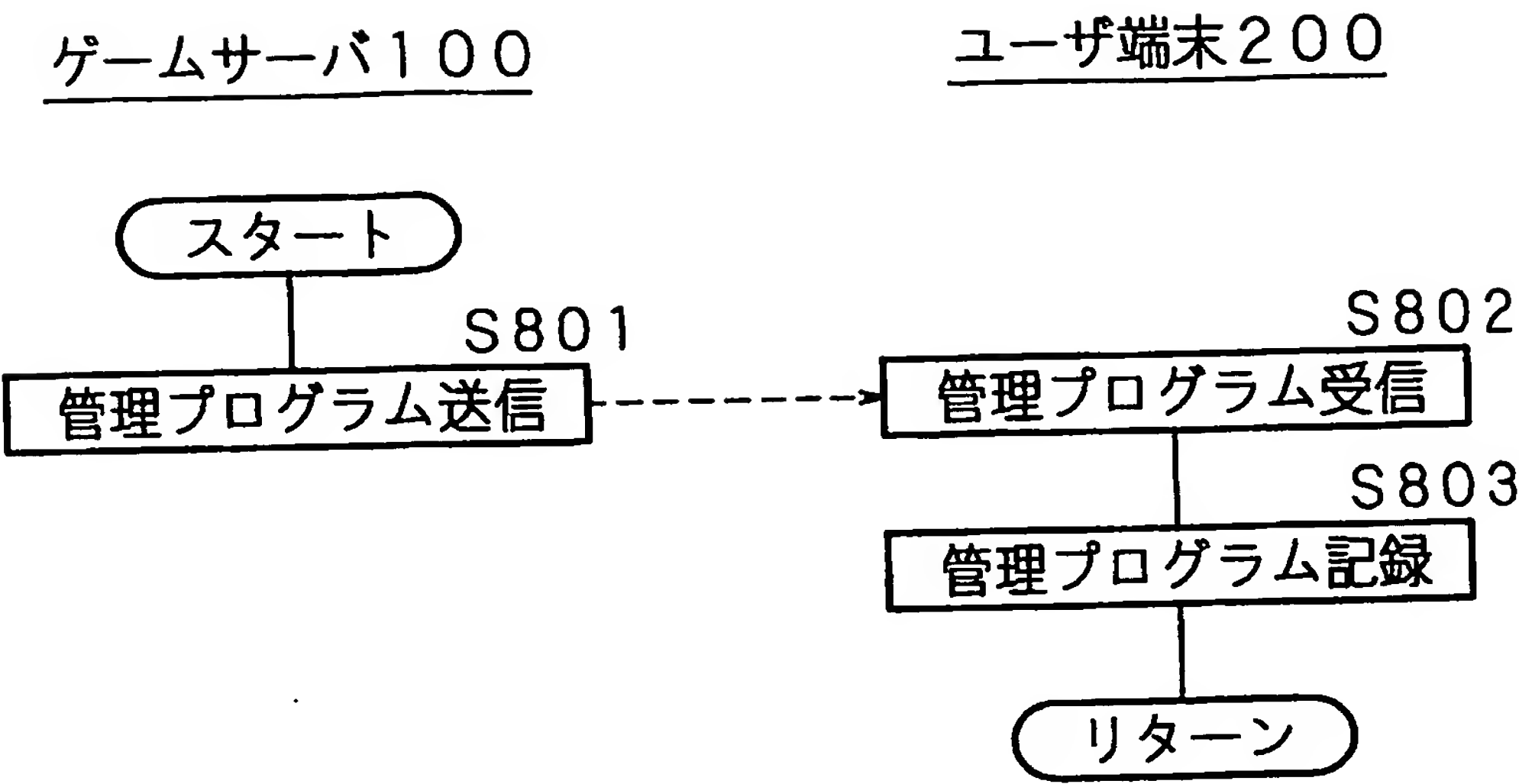
【図 15】



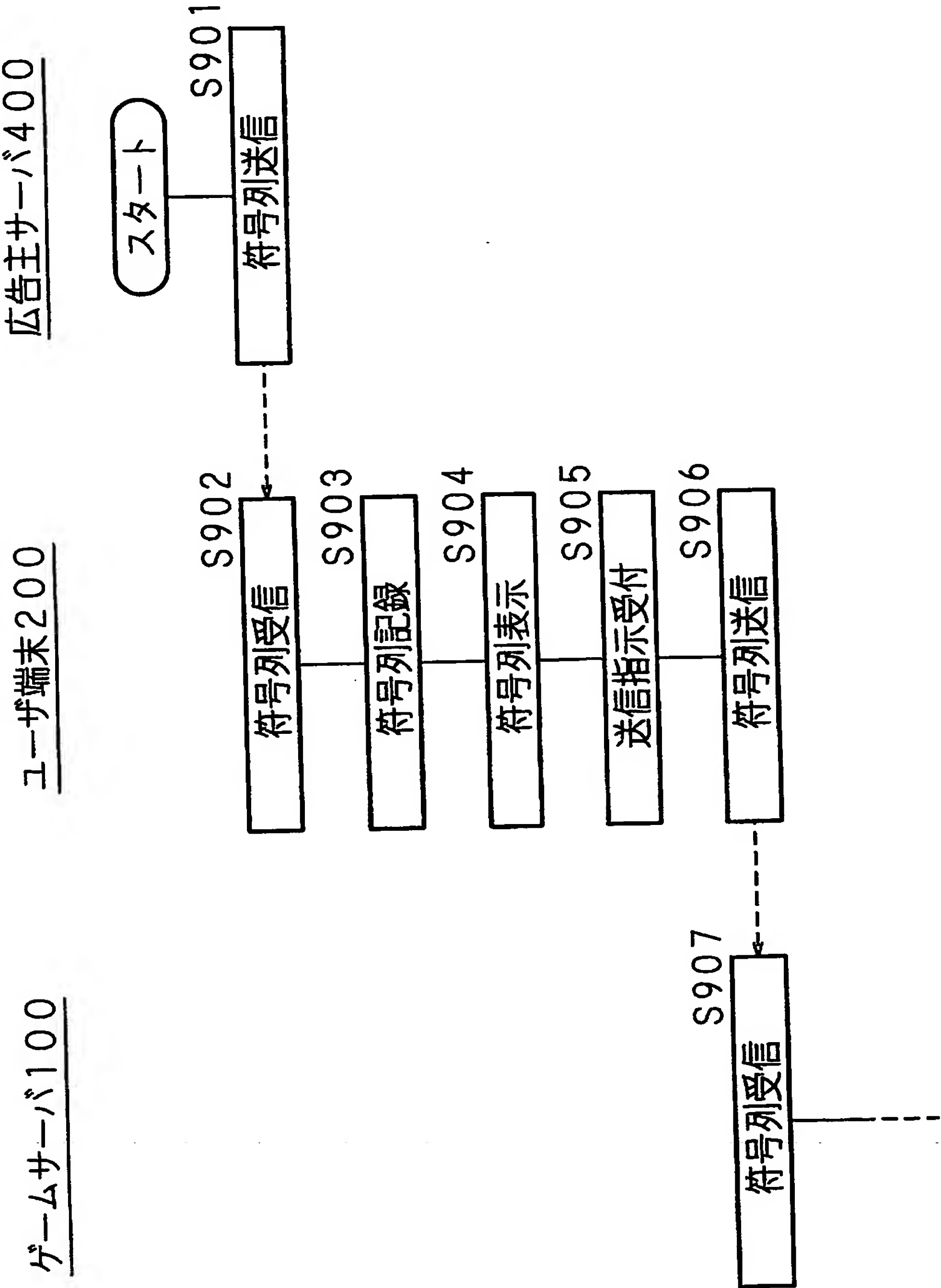
【図 16】



【図 17】



【図 18】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 インターネット、各種店舗、雑誌、並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体の広告効果及び集客力を高めるデータ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラムを提供する。

【解決手段】 例えば賭点として用いられる点数を変化させて実施するゲーム等のサービスを、ウェブサーバコンピュータを用いたゲームサーバ 1 0 0 からユーザ端末 2 0 0 へ提供する一方で、インターネット、各種店舗、雑誌、並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして用いられる符号列を発行し、発行された符号列を入手した使用者 2 0 は、符号列をユーザ端末 2 0 0 からゲームサーバ 1 0 0 へ送信し、ゲームサーバ 1 0 0 では、受信した符号列に基づいてサービスの提供に必要な持ち点を使用者 2 0 に対して付与する。

【選択図】 図 1

特願 2003-092832

出願人履歴情報

識別番号

[598138501]

1. 変更年月日

2001年 6月28日

[変更理由]

名称変更

住所

大阪市北区梅田2丁目5番25号

氏名

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

2. 変更年月日

2003年 7月 3日

[変更理由]

名称変更

住所変更

住所

東京都港区六本木6丁目10番1号

氏名

株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ